El futuro de Nintendo: móviles ¡y nueva consola!

# HOBBY CONSOLAS

¡JUEGAZOS A LA VISTA!

THE WITCHER III
RAINBOW SIX SIEGE
DEUS EX MANKIND DIVIDED
SPLATOON
PROJECT CARS
XENOBLADE CHRONICLES 3D

¡Póster doble!




REPORTAJE

EL GRAN LÍO ENTRE KOJIMA Y KONAMI

ANÁLISIS

MORTAL KOMBAT X

Nos la jugamos en el combate más brutal

ESPECIAL JUEGOS DIFÍCILES

# TU PEOR PESADILLA

BLOODBORNE: EL INFIERNO TE ESPERA EN PS4

+ LOS 20 JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE LA HISTORIA

+ 30 LECTORES NOS RECUERDAN SUS JUEGOS IMPOSIBLES



**JAVIER ABAD**
Director de Hobby Consolas




jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

# Miyazaki y su difícil apuesta personal

**Nos ha tocado vivir una época en la que el valor de la imagen** está por delante de todo lo demás, nos guste o no. Pero no me refiero sólo a nuestro aspecto físico, que también, sino sobre todo a una serie de aspectos que configuran eso que llaman nuestra "marca personal". Si quieres llegar lejos y desarrollar una carrera profesional exitosa, resulta que tienes que cuidar tu propia marca y hacerla crecer, porque será algo que te acompañe hasta que te retires.

**Hidetaka Miyazaki** era un desarrollador relativamente desconocido hasta hace poco tiempo, pero hoy está ya instalado en el olimpo de los creadores que tienen "marca propia". ¿Qué significa eso? Pues que ha conseguido que sus juegos despierten interés simplemente porque sabemos que él está al frente, sin importarnos nada más. Sus juegos tienen un sello distintivo, y basta.

**Lo relevante del caso de Miyazaki** es que para crear esa marca personal de la que os hablaba al principio se ha apoyado en un aspecto que muchos tenían (teníamos) ya como una cosa del pasado: la dificultad de los juegos. Habíamos asumido que para que un juego triunfase debía ser fácil. Sin embargo, llegó Miyazaki con la saga *Dark Souls* y comenzó a desmontar ese mito, aun teniendo un éxito de ventas relativo. Es ahora con *Bloodborne* cuando parece que por fin su apuesta está llegando a un público masivo, lo que le confirmará como uno de los grandes nombres de la industria.

**Y hablando de desarrolladores estrella,** no os perdáis el lío que se ha montado entre Hideo Kojima y Konami, que parecen estar esperando a que salga *MGS V* para "divorciarse". Os lo contamos todo en un reportaje que remata este número, tan marcado por los egos de los creadores.



## LA REDACCIÓN



**ALBERTO LLORET**
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

**Algo tendrá la dificultad...** cuando cada vez más desarrolladores la están ponderando como un elemento central en sus juegos. *Bloodborne* o *Titan Souls* son dos ejemplos recientes, pero no los únicos. En nuestro reportaje sobre los 20 juegos más difíciles encontrarás verdaderas joyas para poner a prueba tu destreza y, en más de un caso, tus nervios.



**DAVID MARTÍNEZ**
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

**Vuelve *Guitar Hero*,** lo que no sorprenderá a nadie a estas alturas. Lo que seguro que os llama más la atención es la nueva guitarra, más real, y su perspectiva en primera persona. La verdad es que en mis primeros acordes, me ha devuelto las mejores sensaciones de la saga... hasta que he regresado, de cabeza, a los oscuros parajes de Yarnham en *Bloodborne*.



**DANIEL QUESADA**
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

**Old gen remastered.** No es nada nuevo: cada vez proliferan más los packs y versiones remasterizadas de juegos "antiguos". Este mes analizamos *Una colección muy guapa* y el que viene veremos *Final Fantasy X/X-2*. A todos nos fastidia y los fans no paran de quejarse, pero, si todas las compañías se suben al barco... ¿No será que el negocio les está funcionando?

# SUMARIO

## CONTENIDOS DEL Nº 286





PÁGINA 32 REPORTAJE

## ESPECIAL JUEGOS DIFÍCILES

Repasamos los 20 juegos más difíciles de la historia, además de analizar las últimas "pesadillas", como...

**BLOODBORNE** PÁGINA 44 NOVEDAD

**DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN** PÁGINA 50 NOVEDAD


PÁGINA 76 REPORTAJE
NO PLACE FOR KOJIMA
Todo sobre la más que posible salida de Kojima de Konami


PÁGINA 90 PREESTRENO
THE WITCHER 3 WILD HUNT
Volvemos a adentrarnos en la nueva aventura de Geralt de Rivia y... ¡es impresionante!


PÁGINA 52 NOVEDAD
MORTAL KOMBAT X
La lucha más gore y bestia regresa aún más salvaje


PÁGINA 72 REPORTAJE
NINTENDO Y SU FUTURO
Juegos para móviles, nueva consola y más, todo ello a examen


Suscríbete
a tu revista favorita en
http://bit.ly/T7NRoz
STORE
axel springer

## MAMÁ, HE CATEADO TODAS MENOS 'VIDEOJUEGOS'

**Echarse unas partidas en clase es el futuro** de la docencia escolar. Así lo cree el Departamento de Educación de Estados Unidos, que está estudiando la posibilidad de trasladar este hobby (consolas) a las aulas para impartir diversas asignaturas de forma más amena. Si aprendemos historia con *Assassin's Creed*, ¿a qué esperan para que entre en el examen?

¿Y LUEGO NOS LLAMAN 'FRIKIS'

# LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

**Un mes más, el sector del videojuego vuelve a superarse: "fatalities" de pago, pezones invisibles, un Pikachu real, novedades para consolas del siglo pasado y la única asignatura que aprobaríamos todos. ¡Que aproveche!**

## JAPÓN ES MÁS DE CARNE: PECHUGAS SÍ, PEZONES NO

***The Order 1886* sigue trayendo cola,** pero censurada. Las autoridades niponas han metido mano a los pechos femeninos en escenas eróticas como la del burdel londinense... de una forma tan absurda como desternillante: borrando los pezones y dejando los senos al aire. Eso sí, los miembros viriles se han tapado con pantalones, que eso ya les dolía más.






## ESTA DREAMCAST ESTÁ MUY VIVA

**¿Quién dijo que la next-gen** es cosa de PS4, Xbox One y Wii U... o que Dreamcast está muerta? Quince años después de su despedida, la última consola de Sega recibirá un nuevo título llamado *Twist It*, una especie de *Magical Drop* de corte fantástico que llegará este año y que ya tiene precios confirmados: 39,95 euros para la edición SD, 24,95 en CD y 99,5 el pack especial. ¡De aquí a *Shenmue 3* hay un paso! (Dramatización).









## "SU 'FATALITY', GRACIAS"

**La locura de los DLCs** no deja de sorprendernos. Ahora, *Mortal Kombat X* permitirá pagar por los "fatalities" a todos aquellos jugadores que no sepan cómo ejecutarlos o a los que simplemente les dé pereza aprendérselos. NetherRealm Studios lanzará 30 "fatalities" por 5 dólares, pero ¿para cuándo un DLC de un bot que luche él solo por nosotros? El que haya dicho "amiibo" y "Smash", tiene muy mala idea.



## PIKACHU EXISTE Y VIVE EN CHINA

**Contemplad a este irresistible animalito** y decidnos si no es clavado al mamífero de la foto. Sí, habéis pika-do, pero ahí tenéis la primera fotografía obtenida tras veinte años del ili pika, una ochotona iliensis o "conejo mágico", en peligro de extinción que habita en las montañas de Tian Shan. ¿Se inspiró Game Freak en esta criatura para crear a Pikachu? Si fue así, recemos por que no exista Mewtwo... por nuestro bien.

# La imagen

## Hay una perturbación en la Fuerza: Star Wars Battlefront se aproxima

Para cuando leáis estas líneas, se habrá acabado ya la Star Wars Celebration, un evento en el que pudimos ver un nuevo tráiler del *Episodio VII: El despertar de la Fuerza* y, por primera vez, una demostración de *Battlefront*, el título que está preparando DICE. Aquí, tenéis el arte conceptual del juego, que permite intuir algunas cosas. ¿Saldrá Darth Vader?

## →Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!




Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

**PROTECCIÓN DE DATOS:** Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

## VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

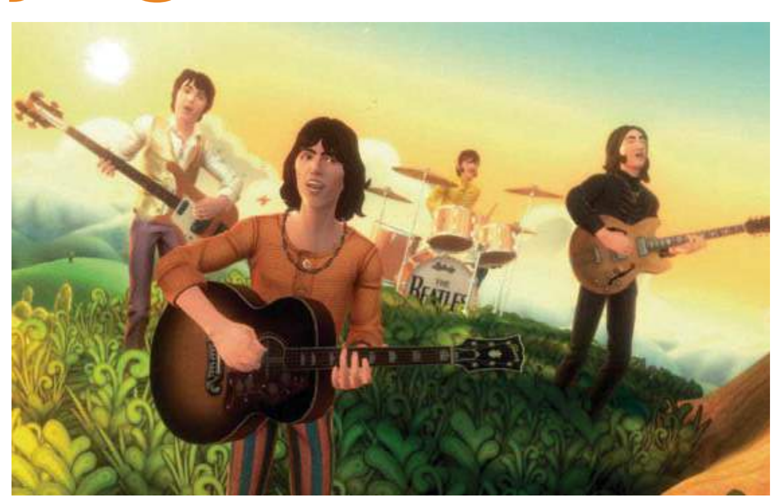




Nintendo
A LA VENTA 29 DE MAYO
Splatoon
amiibo
Desbloquea nuevas misiones, nuevas armas y equipamiento especial con estas tres figuras amiibo
© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.
Dispara y defiéndete como calamar en su tinta... de colores
YA PUEDES HACER TU RESERVA Y LLEVARTE ESTE FRISBEE PLEGABLE
Compite online 4 vs 4 en batallas territoriales
Personaliza las armas, vestimenta y accesorios de tu Inkling
CAJA PROVISIONAL
DISPONIBLE EN: CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC • LAMEE SOFTWARE • MEDIA MARKT • TOYS ´R´ US • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE.ES •
7
www.pegi.info
Unidades totales disponibles: 1.580.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

## LA POLÉMICA

# ¿Es oportuno el regreso de los juegos musicales?





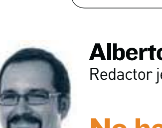



**Rafael Aznar**
Colaborador de Hobby Consolas

### Entretenimiento para las masas

Yo no he jugado a muchos juegos musicales en mi vida (salvo a *SingStar* y *Lips*, con los que provoqué más aguaceros que la virgen de la cueva), pero creo que siguen teniendo su mercado, y más con el volumen de contenidos descargables al que hemos llegado. No creo que las nuevas entregas de *Rock Band* o *Guitar Hero* vayan a aportar grandes novedades, pero el hecho de que hayan estado en barbecho un par de años ha contribuido a que vuelva a haber interés. Yo soy un "tuercebotas" de los instrumentos, pero, si sacan un título de U2, me tiro de cabeza...



**Alberto Lloret**
Redactor jefe de Hobby Consolas

### No hay suficientes innovaciones

Han pasado poco más de cuatro años desde que se pinchó la "burbuja" de los juegos musicales y, aunque es bastante tiempo, e incluso hemos cambiado de máquinas, lo cierto es que no creo que vayan a ahondar más en su estilo de juego o aportar novedades de verdad. Vista subjetiva, vídeos reales o una nueva guitarra (sí, hay que volver a pasar por caja), en el caso de *Guitar Hero Live*, no me parecen suficiente. Creo que es pronto para que el género vuelva y, si lo va a hacer, su propuesta debería ser más revolucionaria. "Resucitar" al muerto del pasado no va a funcionar.

## SUBEN



**→ LOS ANUNCIOS** de títulos como *Call of Duty Black Ops III*, *Star Ocean 5*, *Project X Zone 2*, *Saint Seiya Soldiers' Souls* o *Guitar Hero Live*.



**→ PROJECT ZERO 5,** que, finalmente, llegará a las Wii U occidentales en 2015. *Youkai Watch*, para 3DS, también aterrizará pronto por estos lares.



**→ Wii U,** cuyas próximas novedades se lanzarán a precio reducido. *Splatoon* saldrá a 39,95 euros, en tanto que *Yoshi's Woolly World* lo hará a 47,95.



**→ HALO 5 GUARDIANS** ya tiene fecha oficial de lanzamiento: el 27 de octubre. Junto a *Forza 6*, será el caballo de batalla de Xbox One para Navidad.

## BAJAN

**→ EL DLC DE MORTAL KOMBAT X** que permite ejecutar "fatalities" a los jugadores menos duchos. Los micropagos no dejan de sorprendernos...



**→ 2K AUSTRALIA,** el estudio que se encargó de *Borderlands: The Pre-Sequel*, ha cerrado. Por su parte, Evolution Studios ha sufrido despidos.



**→ EL ZELDA DE Wii U,** que se ha retrasado hasta 2016. Algo que, por otra parte, no nos sorprende. La "epidemia" parece no tocar nunca a su fin.



**→ CD PROJEKT RED,** que tras perjurar que *The Witcher 3* no tendría DLC de pago, ha anunciado dos expansiones por 25 euros.

## → ¡ASÍ SE HABLA!



**Yoshinori Ono**
Productor de *Street Fighter V*

"Si *Street Fighter IV* se encargó de revivir una pasión, *SFV* intentará hacerla más grande. Va a ser un título especial."



**Thomas Mahler**
Fundador de Moon Studios

"Sería maravilloso que algún estudio de cine comprara los derechos de *Ori and the Blind Forest* para hacer una película."



**Shuhei Yoshida**
Presidente de SCE Worldwide Studios

"Me encantaría ver un juego como *Silent Hills* funcionando con Project Morpheus. Sería algo terrorífico."




# En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Oferta válida hasta el 8 de mayo

Llévate de regalo uno de estos juegos a elegir




Consola PS3 500 GB
+ DualShock 3

269€




Incluye 2 mandos DualShock4

Pack consola PS4 500 GB
+ Drive Club

449€

Oferta válida hasta el 8 de mayo

Llévate por 20€ más uno de estos juegos a elegir




Consola
NINTENDO New 3DS
(Cargador no incluido)

169€




Pack consola
NINTENDO 2DS
+ juego preinstalado
(7 modelos disponibles)

109€
La unidad

Oferta válida hasta el 8 de mayo

Llévate de regalo Minecraft




Pack consola XBOX360 500 GB + mando inalámbrico
+ Plantas vs Zombies 2
+ Fable Anniversary

199€

Oferta válida del 1 al 17 de mayo




Pack consola XBOX One 500 GB
+ mando inalámbrico
+ Halo the master chief collection

369€

**Síguenos:** @CarrefourTec




Compra ahora en nuestra tienda Online



# COMUNIDAD

## Un altavoz para vuestros votos y opiniones

## MOLA



**➔ La estética de *Ori and the Blind Forest*, un juego que es una auténtico cuadro en movimiento, a lo que se añade una delicadeza que pocas veces se suele ver en un videojuego. Y eso, por no hablar de su jugabilidad...** Sí, esta encantadora fábula del bosque nos ha conquistado a todos, y lo mejor es que demuestra que no se precisan presupuestos multimillonarios para deleitar al público. ¡Y aún hay quien duda de que los videojuegos son el octavo arte!

**➔ Entrar en una tienda y comprar un amiibo... Vale, era un Skylander, pero a Spyro-Charizard le guardo cariño.** No des estos sustos, que ya habíamos empezado a correr como alma que lleva el diablo.

**➔ Ojalá Ubisoft retomara su saga *Imagina ser*. ¿Qué tal un Imagina ser Iwata y cómo preparar un Nintendo Direct?** Pasando por alto la contradicción de compañías que eso supondría, sería inenarrable.

**➔ Que Kojima haya sido como un fantasma durante el último mes. A ver si va a ser el famoso "dolor fantasmal"...** Algo bueno hemos sacado: ha dejado de tuitear comida...

**➔ Usar la luz del Dual Shock 4 de noche para llegar a la cama de una pieza.** Ojo con los dedos de los pies, que la oscuridad no perdona...

**➔ Que, en *Battlefield Hardline*, me apalicen en el equipo de los delincuentes y, en cambio, sea un fuera de serie en el de los policías.** Eso es que eres una persona de férrea moral. ¡Bien hecho!

**➔ La llegada de los 200cc a *Mario Kart 8*. ¡A dar zapatilla!** ¡Que tiemble la Fórmula 1!



**➔ Que ya se pueda reservar la edición coleccionista de *Halo 5*, y mola aún más encargarla sin saber el contenido.**

Esto nos recuerda a dos situaciones que han quedado para la posteridad del ocio audiovisual: la caja misteriosa del Señor Burns y la de Peter Griffin, que hasta podría ser un barco... Nosotros nos quedamos con la lavadora-secadora.

## NO MOLA

**➔ Que PS Vita esté tan olvidada y que sólo pueda usarla como pisapapeles. ¿Qué será lo próximo? ¿Oculus Rift como gafas de bucear?** A PS Vita se la critica más de lo debido, pues tiene muy buenos J-RPG, pero lo de Oculus Rift habrá que ir rumiándolo, por si acaso. La realidad virtual tiene mucho potencial, pero, como no cuaje, más vale tener en previsión un uso alternativo, y el del buceo le va al dedillo.



**➔ Que seáis tan longevos, pero os mantengáis frescos como Geralt de Rivia.** Es que hemos hecho un pacto con el *Diablo*. ¡Rol del bueno!

**➔ Que no hagáis una remasterización nostálgica del primer número de la revista.** ¡Eso sí que sería una remasterización como Dios manda! Eso sí, Bart Simpson, que sea el de entonces, y no el actual...

**➔ Que no haya un *Zombi U2*.** Es que U2 y Ubisoft son como la noche y el día. Los primeros sólo lanzan disco cada 4-5 años, mientras que los segundos gustan de la anualidad.

**➔ Que acabes muriendo de impaciencia en los tiempos de carga de *Bloodborne*.** "Morir es vivir", como decían los monjes de *Resident Evil 4*, que sabían un rato de fenecer.

**➔ Que ya no saquen juegos basados en películas.** Si los sacan, porque los sacan; y si no, porque no... ¡A ver si nos aclaramos un poquito!

**➔ Que no exista un simulador de fútbol que permita jugar con las "alineaciones" del *Chiringuito de Jugones*.** No sabemos qué es más ficticio: si el juego o los fichajes de los que ahí se suele hablar...




**➔ Jugar a *Bloodborne* y morir más veces que Kenny en South Park. Menos mal que también nos dejan resucitar...**

Pues no nos lo habíamos planteado así, pero, efectivamente, el paralelismo que comentas es el más apropiado que puede haber para el juego de FromSoftware. Sólo falta el lamento que alude a los hijos de mujeres de vida alegre.

**TU OPINIÓN CUENTA**



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
**234.000** EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
**65.000** EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

## LA ENCUESTA DE FACEBOOK

# ¿Qué juegos antiguos remasterizaríais?

En plena moda por recuperar juegos sin apenas recorrido, este mes os hemos preguntado qué títulos del pasado os gustaría revivir en HD.



## 1 Shenmue I & II 17%

Sega haría bien en tomar buena nota de la encuesta de este mes, pues los dos *Shenmue* han sido protagonistas indiscutibles. Hay ganas de revivir las andanzas de Ryo Hazuki por Yokosuka, Hong Kong y China. Muy por detrás, han quedado *Final Fantasy VII* (queréis una revisión de verdad, no lo que va a hacer Square), *Resident Evil 2* y *Metal Gear Solid: Twin Snakes*. Otras sagas que habéis nombrado de forma notoria son *Onimusha*, *Soul Reaver* o *Dino Crisis*. Pero claro, esos juegos no serían tan fáciles de refreír como otros, ¿verdad?

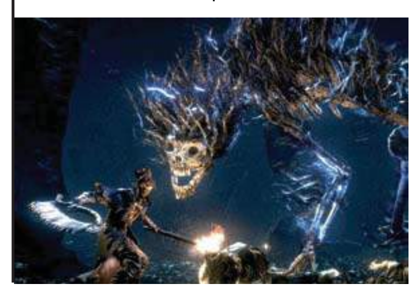
**2 Final Fantasy VII............ 5%**
**3 Resident Evil 2......................... 4%**
**4 Metal Gear: Twin Snakes.... 4%**




**Juegos lanzados sin pulir**

## Bloodborne

La nueva joya de FromSoftware no se ha librado de los fallos. Muchos os habéis quejado del "clipping", que hace que los enemigos puedan atacarnos atravesando paredes o columnas con sus armas. A eso hay que añadir algunos "bugs" que el estudio japonés ha ido corrigiendo, como los típicos de poder duplicar objetos. Otro juego del que os habéis quejado bastante este mes es *Dragon Ball Xenoverse*, cuyos servidores sufren caídas esporádicas, lo que se une a algunos "bugs", como combates que nunca acaban.



## Galería de fanart

**Manda tus dibujos por Facebook**

Adrián Llobell

Bea Galiano

Henry Knox

Ignacio Soriano

## La pregunta tonta

¡Responde cada mes en Facebook!

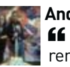
### ¿Por qué son tan multitudinarios los atracos del nuevo *Battlefield*?



**Diego Aguiar Bermejo**
"Porque los políticos de nuestro país también juegan en la nueva generación."

**Yanira Coboa**
"Porque todas las bandas decidieron atracar el mismo banco ese mismo día."

**Àlex Locu**
"Los atracos de *GTA Online* estaban llenos y muchos jugadores optaron por unirse."



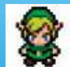
**Andrés Macho**
"Porque los ladrones quieren llamar la atención del superhéroe de turno."



**Carlos Sánchez**
"Y falta el DLC de Bankia aún... Ahí no hay ni policías."

## LO MEJOR DEL TIMELINE

**Dahnyel (hobbyconsolas.com)**
"Ah, ¿pero que los amiibo existen de verdad? Porque yo aún estoy por ver uno solo disponible para comprar en alguna tienda..."



**Van_Phoenix (Web)**
"Las tres grandes promesas AAA de Sony, Microsoft y Nintendo se van a 2016: *Uncharted 4*, *Quantum Break* y *Zelda*. Decepcionante panorama."

**Bakyyan (hobbyconsolas.com)**
"*Smash Bros* pide a gritos tener un personaje de *Golden Sun*. Sería una ocasión única para resucitar la saga y darle un empujón."

**Comando_sombra (Web)**
"Para completar el 100% de *The Witcher 3: Wild Hunt*, se van a necesitar 250 horas y habrá 36 finales posibles. Va a ser la caña de España."

**Blito (hobbyconsolas.com)**
"¡Qué pinta tiene *Dragon Ball Extreme Butoden*! Tenía ganas de catar uno como los de SNES, pero con la calidad de "sprites" de hoy en día."

**Kayugh (hobbyconsolas.com)**
"*Xenoblade Chronicles* es un juegazo de pies a cabeza y, probablemente, uno de los mejores J-RPG de los últimos tiempos."

**Sega-Player (Web)**
"Qué alegría me habéis dado con el reportaje de Sega del 285. Estoy en Noruega, pero mañana llamo a mi hermano para que me compre la revista."



**el_ensaimada (Web)**
"*Ori and the Blind Forest* es rentable en su primera semana. Se lo merece: es uno de los mejores plataformas que he probado."



**Zarathustra (Web)**
"Treyarch me ha defraudado con *Black Ops III*. Esperaba un *Call of Duty* ambientado en el pasado: me daba igual en qué guerra fuera."

**Charliegs (hobbyconsolas.com)**
"¿No podrían haber usado las ambientaciones de *AC Chronicles* para nuevos juegos? Imaginaos China, India o Rusia con el detalle de París..."

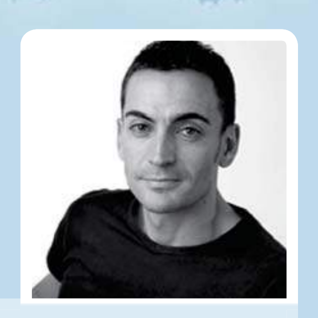


**Daviddasilva (Web)**
"¿Podría ser toda la historia de su supuesto despido de Konami la 'trolleada' más gorda de la trayectoria del señor Hideo Kojima?"




# RETUITEANDO OFFLINE

**por Manuel del Campo** @manu_delcampo



Entre polémicas anda el juego. Pero claro, estamos en el mes del lanzamiento de *Mortal Kombat X*, ¿qué esperabais?

## A quién seguir




**The Witcher 3**
Según Damien Monnier, su diseñador senior, podría durar hasta 200 horas.




**Profesor Layton 7**
Según Level 5, la próxima entrega será para IOS y Android. Veremos si 3DS.



**8 bit Cinema -Cinefix**
Geniales versiones en 8 bit en Youtube de films como Matrix o El Hobbit

## Tendencias

| | |
|---|---|
| #StarOcean5 | NFS2Movie |
| Bloodborne | Terminator |
| #MortalKombat | #BlackOpsIII |
| GuitarHeroLive | Xenoblade |

## Favoritos *de siempre*




Año: 1996
Compañía: Naughty Dog
Consola: PlayStation
Género: Plataformas
Puntuación HC: **94**

### CRASH BANDICOOT

**SONY lanzó su primera consola y buscaba una mascota.** Un animalito australiano creado por una compañía llamada Naughty Dog (¿os suena) fue el elegido. Yo, que no he sido muy de plataformas nunca, caí rendido a su propuesta, su ritmo, su cuidado apartado técnico 3D y su sentido del humor.

## Polémicas



**GTA_Documental@BBC**
La cadena británica rueda un documental sobre *GTA*, acerca del litigio entre el abogado Jack Thompson (Bill Paxton) y el presidente de Rockstar Sam Houser (Daniel Radcliff).

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Desde Rockstar se muestran preocupados porque nadie les ha consultado para ofrecer su versión. Los documentales de la BBC suelen ser muy rigurosos aunque habrá que ver el resultado. Jack Thompson fue finalmente inhabilitado.

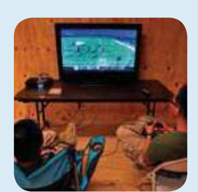
**CensuraTheOrder@Japon**
Se ha desvelado que en la versión japonesa de *The Order 1886* se ha censurado el pecho de una mujer y los genitales de un hombre que si se veían en la versión occidental.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



No hay quien lo entienda. Hace nada comentaba aquí mismo como se justificaba la (escasa) vestimenta de una luchadora de *Dead or Alive*. Pero una cosa es sugerir y otra enseñar y cuando se trata de esto último en Japón son más castos.

## Videojuegos y menores



**TiempodeJuego@Oxford_university**
Según un estudio publicado por la Universidad, jugar más de tres horas seguidas puede tener consecuencias nocivas para los chavales y no el hecho de jugar a títulos violentos.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Tiene más sentido. Hablamos de Oxford nada menos, Pero claro, lo mismo valdría para ver la TV más de tres horas o hasta hacer deporte más de 3 horas. Y en todo caso hablan de hiperactividad, no de convertir a los jugadores en psicópatas.



**Padres_Denunciados@The_Guardian**
Según el periódico británico, una asociación de padres de la localidad de Chesire denunciará a la policía a todos aquellos padres que dejen jugar a sus hijos menores a juegos de +18.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Es una de las preguntas que más me hacen mis amigos. ¿Pueden jugar mis hijos pequeños al *GTA* o al *CoD*? Yo les doy mi opinión, pero la decisión final es suya. De ahí a denunciarles, me parece un poco fuerte...

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!







LANZAMIENTO EN VERSIONES PS3 Y XBOX 360 JUNIO 2015



















*CAJA STEELBOOK NO DISPONIBLE PARA PC.

GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.es

# LOS MÁS VENDIDOS

**Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas**

## EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MARZO — DATOS CEDIDOS POR GFK

| POSICIÓN | JUEGO | CONSOLA | POSICIÓN ANTERIOR | MESES EN LISTA |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Bloodborne | PS4 | - | 1 |
| 2 | Battlefield Hardline | PS4 | - | 1 |
| 3 | Grand Theft Auto V | PS4 | - | 1 |
| 4 | IE Go CS: Llamarada | 3DS | - | 1 |
| 5 | FIFA 15 | PS4 | 4 | 7 |
| 6 | IE Go CS: Trueno | 3DS | - | 1 |
| 7 | Minecraft | PS3 | 10 | 4 |
| 8 | Final Fantasy Type-0 HD | PS4 | - | 1 |
| 9 | Dragon Ball Xenoverse | PS4 | - | 1 |
| 10 | Dying Light | PS4 | 5 | 2 |





**Inazuma Eleven Go CS: Llamarada / Trueno**
La saga de rol y fútbol de Level-5 es una garantía de ventas en nuestro país. Contando sus dos versiones, la nueva entrega de la subserie *Chrono Stones* ha vendido ya más de 16.000 unidades.

**Bloodborne**
Pese a ser un juego "hostil" para el gran público, el RPG de FromSoftware ha colocado 20.000 copias en España y un millón en el mundo. Ha sido un éxito total.

### Por plataformas

**PS3**
1 Minecraft
2 Grand Theft Auto V
3 FIFA 15
4 Call of Duty AW
5 Dragon Ball Xenov.

**XBOX 360**
1 Minecraft
2 Grand Theft Auto V
3 Call of Duty Ghosts
4 FIFA 15
5 Call of Duty AW

**PS4**
1 Bloodborne
2 Battlefield Hardline
3 Grand Theft Auto V
4 FIFA 15
5 Final Fantasy Type-0

**XBOX ONE**
1 Battlefield Hardline
2 Dragon Ball Xenov.
3 Dying Light
4 Grand Theft Auto V
5 Minecraft

**Wii U**
1 Mario Party 10
2 Super Smash Bros
3 Captain Toad: TT
4 N. Super Mario Bros U
5 Super Mario 3D World

**3DS**
1 IE Go CS: Llamarada
2 IE Go CS: Trueno
3 Tomodachi Life
4 Zelda: Majora's Mask
5 Super Smash Bros

**PS VITA**
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Need for Speed MW
4 Call of Duty Black Ops
5 Invizimals Resistencia

**PC**
1 Los Sims 4
2 Diablo III: Reaper of S.
3 Diablo III
4 Battlefield Hardline
5 WoW: Warlords of D.

## EN OTROS PAÍSES

### En Japón

Del 9 al 15 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1 Yakuza 0: The Place of Oath PS3
2 Yakuza 0: The Place of Oath PS4
3 Digimon Story: Cyber Sleuth PS Vita
4 Uta no Prince-Sama: All Star After... PSP
5 Mario Party 10 Wii U
6 Dragon Quest Heroes PS3
7 Assassination Classrom: Grand... 3DS
8 The Legend of Zelda: Majora's Mask 3DS
9 Dragon Quest Heroes PS4
10 Youkai Watch 2: Shinuchi 3DS

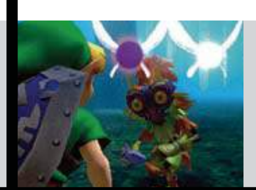


**Yakuza 0: The Place of Oath.** La precuela de esta espectacular saga de mafiosos ha vendido ya 250.000 copias entre PS3 y PS4. ¡Por favor, Sega, tráela a Europa!

### En EE.UU.

Del 8 al 14 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1 The Legend of Zelda: Majora's Mask 3DS
2 Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
3 Grand Theft Auto V PS4
4 DmC: Definitive Edition PS4
5 Assassin's Creed Unity Xbox One
6 Code Name S.T.E.A.M. 3DS
7 Call of Duty Advanced Warfare Xbox One
8 Super Smash Bros 3DS
9 Call of Duty Advanced Warfare PS4
10 Grand Theft Auto V Xbox One



**The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D.** El regreso del clásico de Nintendo 64 ha sido un éxito, con 1,31 millones de copias vendidas ya en todo el mundo.

### En Reino Unido

Del 8 al 14 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1 Grand Theft Auto V Xbox One
2 Dying Light PS4
3 Grand Theft Auto V PS4
4 Dying Light Xbox One
5 Minecraft Xbox 360
6 FIFA 15 PS4
7 DmC: Definitive Edition PS4
8 The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
9 FIFA 15 Xbox One
10 FIFA 15 Xbox 360



**Grand Theft Auto V.** El gigantesco juego de Rockstar se ha visto impulsado de nuevo tras la actualización que ha añadido los atracos al modo online.

## La cifra

**1.000.000** es lo que ha vendido ya FF Type-0 HD. ¿Cuánto habrá influido la demo de FF XV?




**MANKIND DIVIDED** contará con un enfoque de la acción más explosivo, con más tipos de enemigo, arma...

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

# Un thriller cyberpunk "next gen"

Square Enix ha anunciado **Deus Ex Mankind Divided,** una secuela que continuará los hechos de *Human Revolution* dos años después de concluir el anterior juego...

Tertulia

Tras el buen sabor de boca que dejó, era cuestión de tiempo que *Deus Ex* regresara a las consolas y el PC. Su mundo cyberpunk, en el que los "aumentos" o mejoras tecnológicas aplicadas a los cuerpos abrían un mundo de posibilidades, caló hondo. Y *Mankind Divided*, la secuela de *Human Revolution*, va a recoger todo lo bueno que vimos en aquel, al tiempo que va a pulir sus defectos e introducir suculentas mejoras para contarnos en una historia que arrancará en 2029, dos años después del llamado "Aug Incident" con el que concluía *DEHR*. Ese hecho, acabó separando a los "aumentados" de los humanos normales. Los primeros fueron agrupados en guetos y controlados por la policía, que incluso manejaba el tráfico de neuropocina, la droga que impide que el cuerpo rechace los implantes.

En este contexto, nos reencontraremos con un Adam Jensen aún más desconfiado, que trabaja para Task Force 29, una agencia del nuevo gobierno que, aparte de proveerle de nuevos implantes, sigue la pista de la "Augmented Rights Coalition", un grupo de defensa de derechos de los aumentados que podía tener en su seno una célula terrorista. Y, al mismo tiempo, también colabora con Juggernaut Colective, otra organización encubierta que intenta desenmascarar la conspiración de los Illuminati. A la hora de jugar gozaremos de aún más libertad para elegir cómo avanzar (sigilo, acción...) e incluso en los diálogos, que podrán resultar en aún más variadas situaciones. La acción, la parte más "criticada" de *DEHR* se ha revisado por completo, y presentará nuevas opciones, como poder reconfigurar las armas sobre la marcha (aplicar miras, cambiar cadencia de fuego...), sin olvidar nuevos aumentos más orientados a la acción, minijuego de hackeo más estratégico... y mucho más. Buena pinta tiene, desde luego. ✶

**MANKIND DIVIDED SUPONDRÁ EL DEBUT DE DEUS EX EN LA NEXT GEN**



**EL SIGILO** será siempre una vía de acción. Al parapetarnos, volveremos a ver la vista en tercera persona...

**LOS ENTORNOS** prometen ser más interactivos que nunca. Uno de ellos, Golem City, estará inspirado en Kowloon, la mítica ciudad de Hong Kong, pero más opresiva, tecnológica y agobiante que nunca.

**HABRÁ TAREAS OPCIONALES,** pero no serán mero relleno. Nos permitirán conocer mejor a los personajes, sus motivaciones, el universo del juego, etc.




**ESTE MENÚ** nos permitirá modificar el arma en el campo de batalla. Acoplar miras o silenciadores, cambiar el tipo de munición, la cadencia de disparo...

**SMOKE.** Sus granadas de gas tóxico harán que los secuestradores salgan de sus madrigueras rápidamente...

**MUTE.** Su disruptor de frecuencias anulará cualquier dispositivo de comunicación enemigo, así como sus drones.






NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

# Fuerzas especiales al rescate de rehenes

Gameplay

## Probamos *Rainbow Six Siege,* la nueva entrega de la saga de acción táctica auspiciada por Tom Clancy. ¿Preparados para trabajar en equipo?

Su desarrollo ha sido de todo menos un camino de rosas pero, por fin, parece que todas las piezas están en su sitio. Así lo hemos podido comprobar en la versión alpha de *Rainbow Six Siege* que hemos jugado y que nos ha permitido ver por dónde irán los tiros en este nuevo shooter. Su faceta online, o al menos uno de los modos, nos invitará a superar una situación con rehenes, en dos bandos de 5 jugadores. Por un lado, las fuerzas especiales deberán, o bien rescatar al rehén o bien abatir a todos los secuestradores. Por su parte, los secuestradores deberán impedirlo, o acabar con todas las fuezas policiales. A diferencia de muchos shooters online, no habrá respawn, solo contaremos con una vida, lo que sumado a las distintas habilidades de cada personaje (habrá 10 por cada bando), hará que el trabajo en equipo y la comunicación sean vitales. Si uno cae, debilitará al equipo. Y no solo eso, el asalto estará dividido en diversas etapas, pudiendo los secuestradores en una de ellas "fortificar" la zona donde resistirán, usar las fuerzas especiales diminutos drones para ubicar al rehén... Un juego táctico, que estará listo para este mismo otoño. ✶





**THATCHER.** Sus granadas de pulsos electromagnéticos dejarán KO cualquier mecanismo electrónico que haya en las proximidades.

**SLEDGE.** Nada de tecnología. Su habilidad es portar un pesado mazo con el que tirar por tierra las fortificaciones enemigas.



**LOS COMBATES SERÁN 5 VS 5,** y habrá 10 personajes distintos por facción (no se podrán "repetir"). Cada uno contará con un arma o habilidad única, que será clave para derrotar a la facción contraria.



**LOS MAPAS NO SERÁN MUY GRANDES,** pero serán "complejos", con muchas zonas que podemos destruir y con múltiples vías de acción, como por ejemplo, un avión o una casa de campo.



# Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

## Sufrimientos diferentes

En muchos sentidos, 2015 está suponiendo una vuelta a la vieja escuela, a los juegos "chungos" que suponen un reto... que no todos están dispuesto a asumir. *Bloodborne* es el que más nombre se ha forjado, pero hay más.

Igual de reciente es *Hotline Miami 2* (y hay más). Cada uno, a su manera, nos busca las cosquillas, con constantes muertes y situaciones que pueden exasperar al más calmado. Con todo, cada uno ofrece un enfoque distinto a la hora de "tocar las narices".



***HOTLINE MIAMI 2*** es difícil, pero más digerible en portátil y en "sesiones" breves.

O, quizá, depende del momento "vital" de cada uno. *Bloodborne*, por ejemplo, requiere unas buenas "sentadas" para saborearlo, y por circunstancias personales, me resulta complicado encontrar huecos de más de 45-50 minutos. A su dificultad, se suma que tengo que jugar en modo "speedrun". Me "frustra", algo que hace 20 años no me hubiera pasado.

El caso de *Hotline Miami 2* es justo el opuesto. Su inmediatez para volver a jugar tras una muerte, su BSO, su estilo ágil... me parece, dentro de su dificultad, el que menos me "castiga".

Y, lo que para mi es crucial: lo puedo jugar en Vita, en trayectos cortos y dejar la consola en modo "sleep". Otra ventaja más de la consola "muerta" (para muchos).

ANUNCIO **PS4 - XBOX ONE - PC**

# El Gran Circo llega a nuevos circuitos

**Tras un largo aprendizaje en el túnel del viento, Codemasters está preparada para dar el salto a la nueva generación con F1 2015, un juego que estará renovado tanto en lo técnico como en lo jugable.**

El 12 de junio, la Fórmula 1 hará su esperado debut en PS4 y Xbox One, con una entrega que escapará de las medias tintas intergeneracionales y que, además, saldrá en un plazo temporal muy razonable, a diferencia de sus predecesoras. Codemasters, una de las compañías más respetadas en el género de la velocidad, ha preparado una nueva versión de su motor EGO para la ocasión, lo que se traducirá en un apartado gráfico renovado. Quizás lo que más llame la atención de primeras sea el tono de retransmisión televisiva, pues se mostrará el ambiente de la parrilla de salida, veremos la ceremonia del podio, estarán recreadas las caras de los pilotos, habrá dos comentaristas... Por primera vez desde que Codemasters se hizo con la licencia, la carátula estará copada por pilotos reales (Alonso, Hamilton, Vettel, Ricciardo y Massa, a priori).

Jugablemente, el manejo se verá beneficiado por un nuevo sistema de físicas que afectará hasta a veinte parámetros: motor, transmisión, aerodinámica, cantidad de combustible, suspensiones... En especial, destacarán la nueva física de las ruedas y la influencia de la temperatura en ellas. Esperemos que esta vez se recreen mejor fenómenos como el "graining" y el "blistering". También se ha aprovechado la tecnología de voz de PS4 y One para que se pueda interactuar con el ingeniero de pista y pedirle información de la carrera o solicitar cambios en el ala delantera para las paradas en boxes.

Ya falta poco para poder emular a Alonso y hasta llevar a McLaren a la victoria... ✶



**EL TONO DE RETRANSMISIÓN ESTARÁ MUY ACENTUADO: PODIO, PARRILLA, COMENTARISTAS...**

## MÁS CARRERAS PARA ESTE AÑO

### MOTOGP 15

El juego oficial del Mundial de motociclismo llegará en junio a PS4, Xbox One, PC, PS3 y 360, con un modo Trayectoria que permitirá crear equipos privados.

### SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

Mientras trabaja en *MotoGP 15*, Milestone también está con este simulador de rally, que llegará a PS4, Xbox One y PC en octubre.





**CODEMASTERS** ha incluido tanto los pilotos y escuderías de 2015 como los de 2014, sin necesidad de ningún DLC.




**LA ATMÓSFERA DE LA F1** estará mejor recreada: las parrillas de salida, el podio, las caras de los pilotos...



**LOS MODOS** no se han concretado, pero habrá una Temporada Pro para la que Codemasters ya ha prometido interesantes novedades.



# Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

## Battlefront vs Black Ops III

Este fin de año se presenta calentito para los que disfrutamos con los juegos de disparos: vamos a presenciar un enfrentamiento "a sangre y fuego" entre dos de los shooters más esperados de la recién estrenada generación. Por un lado tenemos a **Treyarch,** que por fin ha confirmado recientemente cuál va a ser su entrega de *Call of Duty* para 2015. Los creadores de *World at War* y la serie *Black Ops* han anunciado a través de una campaña viral que



**COD BLACK OPS III** será la entrega que se enfrente a *Star Wars Battlefront*.

este año podremos jugar a *Black Ops III* (sin exoesqueletos, pero con el regreso de los zombis).

Por otro lado, tenemos noticias "galácticas" recién salidas del horno en el que se cuece nuestro "hype": en la pasada **Star Wars Celebration**, el evento donde aprovechamos para conocer de primera mano las últimas noticias sobre el *Episodio VII* (podéis consultarlo todo en nuestra web), los fans de la obra de George Lucas también pudimos enterarnos de los primeros datos de SW *Battlefront,* el esperadísimo regreso de esta saga, que está siendo desarrollado por **DICE** y **Electronic Arts**.

Desde finales del año 2011, en el que se produjo el duelo encarnizado entre *Call of Duty Modern Warfare 3* y *Battlefield 3,* en pleno apogeo de la generación anterior, no habíamos asistido a un enfrentamiento de este calibre en el terreno de los FPS.

DATOS DE VENTAS **ESPAÑA**

# Crece el consumo de videojuegos en España

**AEVI,** la asociación española de editores de videojuegos, ha presentado los datos del año 2014, que revelan una mejoría respecto a 2013...

Un año más, AEVI ha presentado su memoria que analiza las ventas del sector en España en 2014, tanto en formato físico (fiscalizadas por GFK) como online (contabilizadas por Gametrack). Unos datos que, como podéis ver en la siguiente página, mejoran los resultados de 2013, aunque no faltan las voces críticas que afirman que las ventas digitales ya superan a las físicas (Gametrack no indica las fuentes consultadas, pero es probable que PSN, Xbox Live, Steam u Origin, no estén contabilizadas). Un aumento de ventas del hardware incentivado por la next gen, claro síntoma del relevo generacional.



**FIFA, GTA Y CALL OF DUTY** repiten, con sus nuevas entregas, como los títulos más vendidos del año 2014.

## JUEGOS VENDIDOS EN 2014

Estas cifras (que son en millares) reflejan el reparto de la venta de software en 2014. PS3 sigue siendo la reina, pero PS4 sube como la espuma...

| | PS4 | XBOX ONE | PS3 | XBOX 360 | Wii U | Wii |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Juegos vendidos | 1.323 | 220 | 2.999 | 874 | 366 | 1.100 |
| Equivalen a | 74 Millones de euros | 12 Millones de euros | 111 Millones de euros | 28 Millones de euros | 15 Millones de euros | 36 Millones de euros |
| Variación respecto a 2013 | 451,2% | 266,7% | -25,9% | -30,2% | 73,4% | -21,2% |



**996** **millones de euros** fue el consumo global de videojuegos en España en 2014.

**9.825.000** **unidades de videojuegos** fue lo que se vendió en 2014, incluyendo formato físico y digital.

**Son las consolas** que se vendieron **1.105.000** en 2014, contando sobremesa y portátiles. El incremento respecto a 2013 se debe a PS4 y XO.

**755** **millones de euros** es el valor de los juegos vendidos en formato físico.

**4.444.000** **periféricos y accesorios se vendieron** en 2014. Aquí tienen cabida pads, volantes...

**243** **millones de euros** es el valor de todas las consolas de sobremesa vendidas en 2014.

**58** **millones de euros** es el valor de las portátiles vendidas en 2014.

**241** **millones de euros** es el valor estimado por Gametrack de las ventas digitales.

**8,5%** **es el porcentaje** que creció la venta de consolas de sobremesa respecto al año anterior.

**Es el porcentaje** en que ha decrecido la venta de consolas portátiles en 2014... **26%**

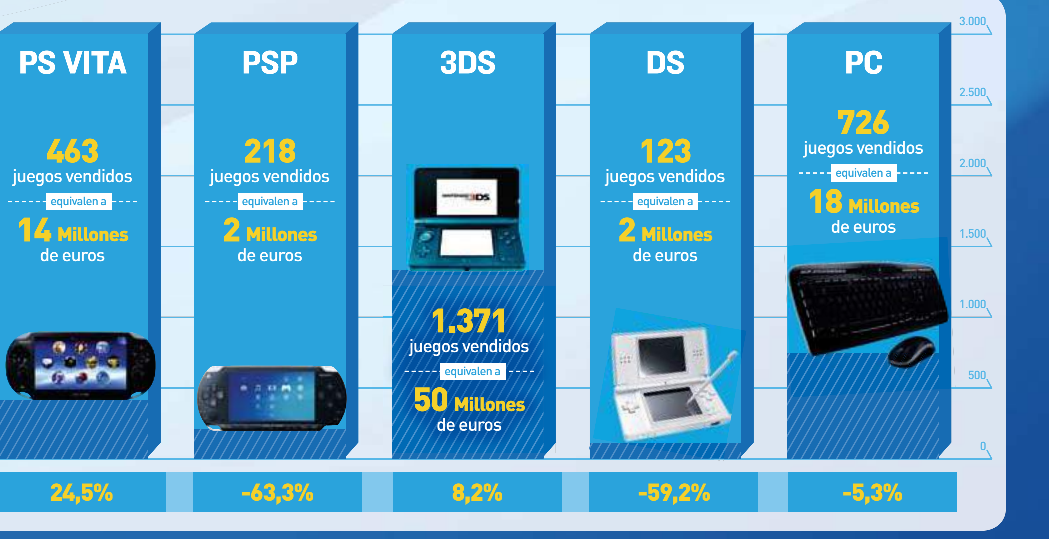
**6,8%** **es el porcentaje** que ha crecido la venta global respecto a los 932 millones de 2013.

**364** **mill. de euros** es el valor de los juegos físicos vendidos.

**301** **millones de euros** es el valor de la venta de hardware, un 9,4% más que en 2013.

**Mill. de €** es el de los periféricos vendidos, un 4,6% más que en 2013. **90**

**2.014** **ha sido el año de la next gen** (PS4, XO y Wii U), que ha tenido unas ventas de 751000 máquinas (un incremento del 8,5% respecto a 2013).






# Warp Zone


por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es


## ¿Gore con buen gusto?

Me encanta *Mortal Kombat* desde sus inicios y la llegada de su "reinicio" en la generación PS3-360 fue toda una bendición. Ahora, al lanzar *Mortal Kombat X*, NetherRealm sigue el camino que inició con ese juego, en todos los sentidos. Uno de ellos, lógicamente, son los Fatalitys. Los del juego anterior ya eran muy bestias, pero los de esta entrega se llevan la palma: sacar la espina dorsal por la boca, abrir la cabeza para usarla como cenicero...

Al verlos recopilados, el resultado ha sido claro por mi parte: me he tronchado de risa. No he visto el dolor, sino el humor negro y, en muchos casos, absurdo. Sin embargo, algunos de vosotros habéis planteado en hobbyconsolas.com y en nuestras redes sociales vuestro disgusto: consideráis que se ha sobrepasado la



**HEREEEE'S JOHNNY!** ¿Es el humor de los Fatalitys demasiado agresivo?

línea y que los Fatalitys resultan desagradables y, lo que es peor, hacen apología de una violencia innecesaria.

Entiendo que haya a quien le pueda herir la sensibilidad (recuerdo, cuando de crío, los Fatalitys de *Mortal Kombat II* me hacían apartar la mirada), pero... ¿Debería censurarse, como piden algunos? En mi opinión, está claro que no, pero lo que sucede es que aún no estamos acostumbrados a ese tipo de explicitud en un juego. Hostel o El ciempiés humano ya han pasado esa frontera en el cine hace mucho...

EVENTO **GIJÓN**

# Ocio y cultura, juntos en Gijón

COMIC CON METROPOLI

## El 26 de junio, Metrópoli Gijón nos invita a disfrutar de toda clase de actividades culturales, videojuegos y cómics incluidos.

Del 26 de junio al 5 de julio tendrá lugar una nueva edición de Metrópoli Gijón, el festival de cultura que la ciudad asturiana está haciendo crecer año a año. Allí habrá sitio para la comedia (con humoristas como Don Mauro o Flippy), los cómics (Mortadelo y Filemón, Avengers o Secret Wars protagonizarán las exposiciones de este año), la música o los videojuegos, con torneos de *League of Legends* o *Ultra Street Fighter IV*, entre otros.

Ojo también a las dos actividades especiales: el Zombie Survival y el Star Wars Day. El primero de ellos es un "real game" en el que los participantes tienen que huir de una horda de zombis sin ser tocados. ¡Solo hay una vida y el objetivo es aguantar sin morir durante 8 horas! Por su parte, el Star Wars Day ofrecerá un enorme desfile por el recinto ferial Luis Adaro, con caballeros Jedi, Darth Vader, soldados de asalto y muchos otros iconos de la saga demostrando su Fuerza.

Los amantes del cosplay tienen una cita obligada con esta feria, ya que Metrópoli contará con estrellas como NadyaSonika, Kelly Jean o Nebulaluben. ¡Habrá diversión para todos! ✶

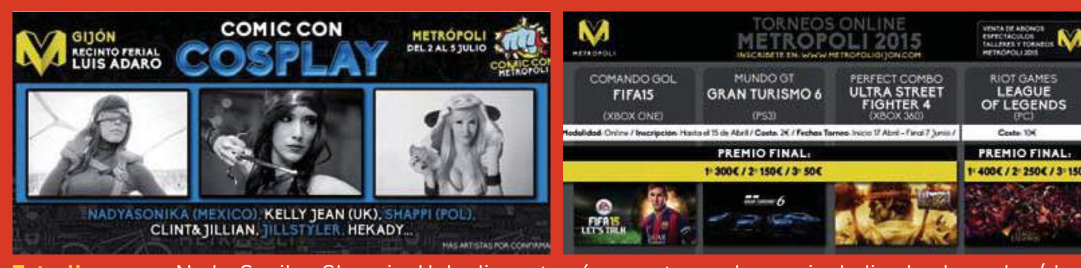


**Todo tipo de público** podrá disfrutar de las variadas actividades de la feria. ¡Hazte con tu entrada cuanto antes!

**■ EL COSPLAY, LOS JUEGOS Y EL CÓMIC BRILLARÁN EN GIJÓN ■**

## ¡ACTIVIDADES CONSOLERAS!

Si te interesa el aspecto más jugón de Metrópoli, no puedes perderte las actividades especiales que han organizado. Vendrán varias "celebrities" del mundillo y podréis ganar cientos de euros en los torneos para los más expertos del videojuego.




**Estrellas como** NadyaSonika, Shappi o Hekadi mostrarán su arte en el espacio dedicado al cosplay (¡las entrevistaremos para nuestra web!). Las asociaciones gamer ofrecerán torneos con jugosos premios.

# CONCURSO

## REGALAMOS

## 10 TODO EN UNO

DVD + BLU-RAY + COPIA DIGITAL

DEL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA 'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS'




**PARTICIPA AQUÍ:** http://www.hobbyconsolas.com/concursos/hobbit-video







por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio




■ PS Vita ■ Action RPG ■ Falcom ■ Lanzamiento: 2015 (Japón)

## MÁS ROL ESTUDIANTIL A LO PERSONA

# TOKYO XANADU

*Persona 5* no será el único RPG estudiantil de este año. Falcom prepara su incursión en este subgénero.

■ **AUNQUE FUERA DE JAPÓN NO GOZA** de la misma consideración que Square Enix o Atlus, lo cierto es que Falcom es una de las compañías veteranas en la creación de J-RPG. A su serie más exitosa, *Ys*, le han seguido otros títulos no menos populares, como la serie *Trails*. Y ahora van a dejar de lado la épica y fantasía más tradicional para crear un título que, en muchos sentidos, recuerda a la serie *Persona*.

Su principales protagonistas, como Kou Tokisaka y Asuka Hiiragi, son dos estudiantes de instituto aparentemente normales pero que, por algún extraño catalizador, son capaces de ver y acceder al llamado "Other World", una laberíntica dimensión paralela por la que campan a sus anchas unas criaturas llamadas Greed, que parmanecen invisibles al resto de la gente. Y todo sin salir de una ficticia recreación de Tokio, en la que recorreremos distritos "inventados" como Morimiya y otros, algunos de ellos arrasados tras un terremoto de intensidad 7,5.

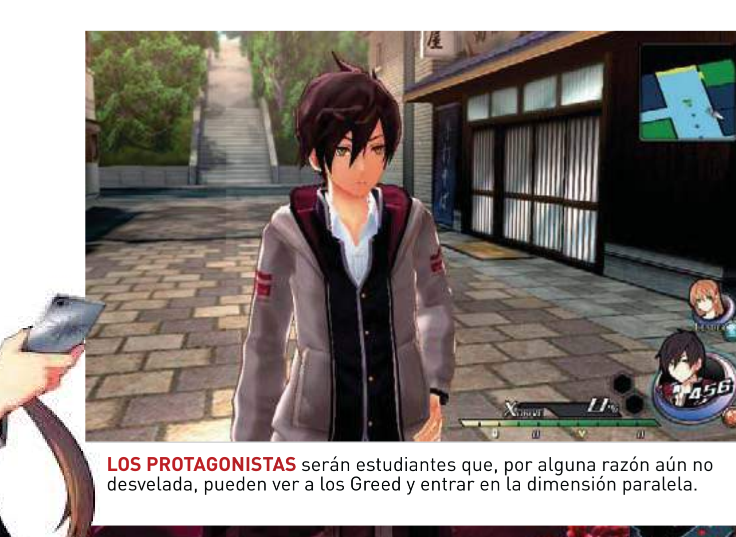
➔ **LOS DETALLES AÚN SON UN POCO ESCASOS** en algunas áreas, como el catalizador por el que acceden a la dimensión paralela, aunque quizá tendría algo que ver los terminales "Xiphone", una evolución de los smartphones que además recopilan datos psicológicos. Lo que sí está claro es que, dentro de "Other World", la acción en tercera persona (controlando la cámara con el stick derecho) será la que lleve la voz cantante. A tal efecto contaremos con los llamados Soul Devices, que se transformarán en armas (no habrá dos iguales), como una espada-látigo, un guantelete...

A pesar de sus diferencias, todos ellos nos permitirán encadenar diversos ataques cuerpo a cuerpo con el botón círculo, lanzar proyectiles con cuadrado, realizar ataques en salto o ejecutar diferentes técnicas si dejamos presionado el botón. Aunque sean combates de acción, no faltará el toque rolero (cada ataque quitará una serie de puntos), ni los jefes finales... *Tokyo Xanadu* se lanzará este mismo año en Japón.






***TOKYO XANADU*** presentará una realidad alternativa, llamada Other World, donde nos esperan intensos combates de acción.



**LOS PROTAGONISTAS** serán estudiantes que, por alguna razón aún no desvelada, pueden ver a los Greed y entrar en la dimensión paralela.



**LOS SOULS DEVICES** son las armas de los personajes. Todas ejecutarán el mismo tipo de técnicas, aunque no habrá dos iguales (dagas, guanteletes...).

## ¿UNA ALTERNATIVA A LA SERIE PERSONA?

**Este mismo año** llegará *Persona 5* a PS4 y PS3, un RPG también de corte estudiantil, con una dimensión paralela y otros rasgos en común. Pero, a diferencia del juego de Falcom, aquí habrá algunos aspectos que lo diferenciarán, como zonas de sigilo, toques de plataformeo, combates por turnos, una compleja red de relaciones con otros alumnos y personajes... Igual, igual no va a ser.

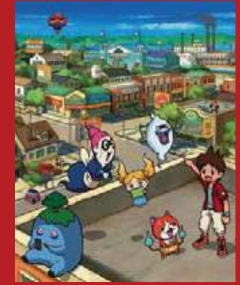


ÚLTIMA HORA

# aquí Tokio

### ➔¡Yo-kaiescos saludos!

Level-5 ha celebrado en Japón un evento para presentar sus proyectos a corto plazo. Entre todos ellos destaca *Youkai Watch 3*, el genial RPG con toques *Pokémon* para 3DS, que está vez se desarrollará en EE.UU. Y no solo eso, también han anunciado *Layton 7* y *Fantasy Life 2* para móviles.



### ➔Langrisser, el mítico S-RPG vuelve a la vida

En 1991 nació la serie *Langrisser*, un RPG estratégico que cautivó a los jugadores con sus profundos sistemas de juego. Pues bien, *Re:Incarnation* será el retorno, y a la vez el debut, en julio de la serie en 3DS. Sus mecánicas de juego volverán, pero con interfaz actualizado.




### ➔Gal Gun, o el regreso del amor al primer "tiro"

En verano llegará a Vita y PS4 *Gal Gun: Double Peace*, un juego con toques picantes que nos convierte, por un día, en un tipo irresistible, tiempo que debemos aprovechar para encontrar el amor verdadero.



**70 CHICAS DISTINTAS** para conquistar son la base del juego.



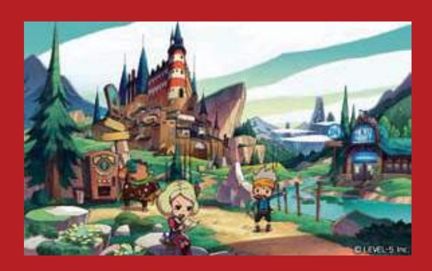
# aquí Tokio






### ➔ Publicidad subliminal, al estilo *Final Fantasy XV*

*Metal Gear Solid Peace Walker* fue uno de los títulos que más abiertamente apostó por el product placement dentro del juego, con otras marcas (de ropa, juegos, etc.), apareciendo en él. Pues bien, *Final Fantasy XV* va a hacer algo parecido con Coleman, un fabricante de accesorios, tiendas de campaña y demás para el campo.



### ➔ *The Snack World*, el título transmedia de Level-5

Level-5 ha revelado *este* proyecto, que integra un juego de 3DS, Android e IOs, con un anime, manga y peli, línea de llaveros NFC de Tommy Takara (para usar en 3DS)... Todo girará en torno a una fantasía "casual", con un prota que busca venganza por haber destruido su pueblo para levantar un centro de ocio.




### ➔ *Dragon Quest Heroes* ya tiene secuela confirmada...

Apenas han pasado un par de meses desde que se lanzó en Japón este action RPG, basado en el universo *Dragon Quest*, y dado su éxito, Square Enix ya ha anunciado que trabaja en su secuela. Aún no tiene fecha, pero sí se ha confirmado un nuevo detalle: esta segunda entrega, aparte de PS4 y PS3, también se lanzará para PS Vita.

# El blog de Kagotani

# Amiibo, ¿fenómeno también en Japón?

**Amiibos. Son algo "rarito" que muchos japoneses están viendo, desde lejos, cómo evoluciona en Occidente.** No es que los japoneses no los compren o coleccionen, sino que no han llegado al nivel de los occidentales, que casi se pegan por ellos. Sospecho que muchos los compran para especular, apostando a que algunos valdrán mucho en unos años. No tengo Wii U todavía, pero sí New 3DS, y aún con ella, no tengo urgencia en comprar ninguno. Cuando veo el uso del amiibo de Mario en el último *Ace Combat* para conseguir sus colores en un caza, no veo qué hay de divertido en eso.




Quizá vea la gracia a los amiibos cuando tenga Wii U, porque con New 3DS no está nada claro. O puede ser que, como muchos japoneses, encuentre más satisfacción en la enorme cantidad de figuras de plástico que hay disponibles en el mercado, a menudo de mejor calidad o mejor diseñadas. Tengo la sensación de que, ahora mismo, muchos amiibos pasan desapercibidos. Aun así, hay un objeto que sí llama la atención, uno que se asemeja al fenómeno amiibo en Occidente. Es un ítem al que la gente quiere poner sus manos encima, pero a menudo no puede y acaba provocando enfados. Cuando se lanzó *Xenoblade* en N3DS, sus "kisekae plates", o carcasas, estaban inmediatamente agotadas. Lo mismo pasó con algunas que ahora son catalogadas como carcasas "Premium", como las de Zelda, Kirby o Pikachu.

**« LAS CARTAS AMiiBO PUEDEN SER LO SIGUIENTE "GORDO" EN JAPÓN: EL HAMBRE DE CARTAS INTERCAMBIABLES NO CESA »**

El hecho es que la forma en que se están vendiendo es ineficiente, si consideras la demanda. No solo no hay stock siempre en tienda física, sino que cuando lo hay, es en pocas unidades. No hay más remedio que comprarlas online, en tiendas donde el precio se infla muy rápido. La gente se queda incrédula cuando ve esos precios súper "Premium" en Amazon, de tiendas que las venden por 5 veces su precio original (2000 ¥). Desde el punto de vista nipón, esta escasez de Nintendo se entiende, ya que la marca siempre ha sido sinónimo de una calidad y servicio que no toleraría esto. Y siempre que se lanzan nuevas carcasas pasa lo mismo. A menudo es un acto especulativo de unos pocos comprando varias para hacer dinero.

Puse mis ojos hace tiempo en las bellas carcasas de *Zelda*, pero no anticipé que no las vería en tienda y que el precio online se dispararía tanto. Casi me siento privilegiado al conseguirlas por "solo" un 40% más del precio original. En el proceso aprendí un montón, como que la gente compra 2 ó 3 del modelo que va a ser "premium" y que pocos las compran para usarlas, algo que es triste.

En cuanto a los amiibo, imagino que me tentará el nuevo Yoshi. Pero siento que las cartas amiibo pueden ser lo siguiente "gordo": en Japón el hambre de cartas intercambiables no cesa, y pueden ser una nueva forma de disfrutar de este popular hobby.

ROBERT DOWNEY JR. · CHRIS HEMSWORTH · MARK RUFFALO · CHRIS EVANS · SCARLETT JOHANSSON · JEREMY RENNER · CON JAMES SPADER COMO ULTRON · Y SAMUEL L. JACKSON COMO NICK FURY

MARVEL

VENGADORES

LA ERA DE ULTRÓN

30 DE ABRIL EN CINES

EN 3D, REAL D 3D E IMAX 3D

# SÚPER CONCURSO

MARVEL

## VENGADORES

### LA ERA DE ULTRÓN

**En este ejemplar de Hobby Consolas que tienes en tus manos hemos escondido a Ultrón. Encuéntralo y podrás conseguir uno de estos 5 packs de la película que incluye:**

*Camiseta, Funda para móvil, Botella de agua, Set de 5 colgantes, Juego de posavasos*

AVENGERS

AVENGERS AGE OF ULTRON ONLY IN CINEMAS

SET OF BAG TAGS



**SOLO TIENES QUE ENTRAR EN:**

**WWW.HOBBYCONSOLAS.CON/CONCURSOS/VENGADORES-ERA-ULTRON**

**COMPLETAR TUS DATOS Y DECIRNOS EN QUÉ PÁGINA ESTÁ ESCONDIDO ULTRÓN. TIENES HASTA EL 21 DE MAYO PARA PARTICIPAR. ¡SUERTE!**



**30 DE ABRIL EN CINES**

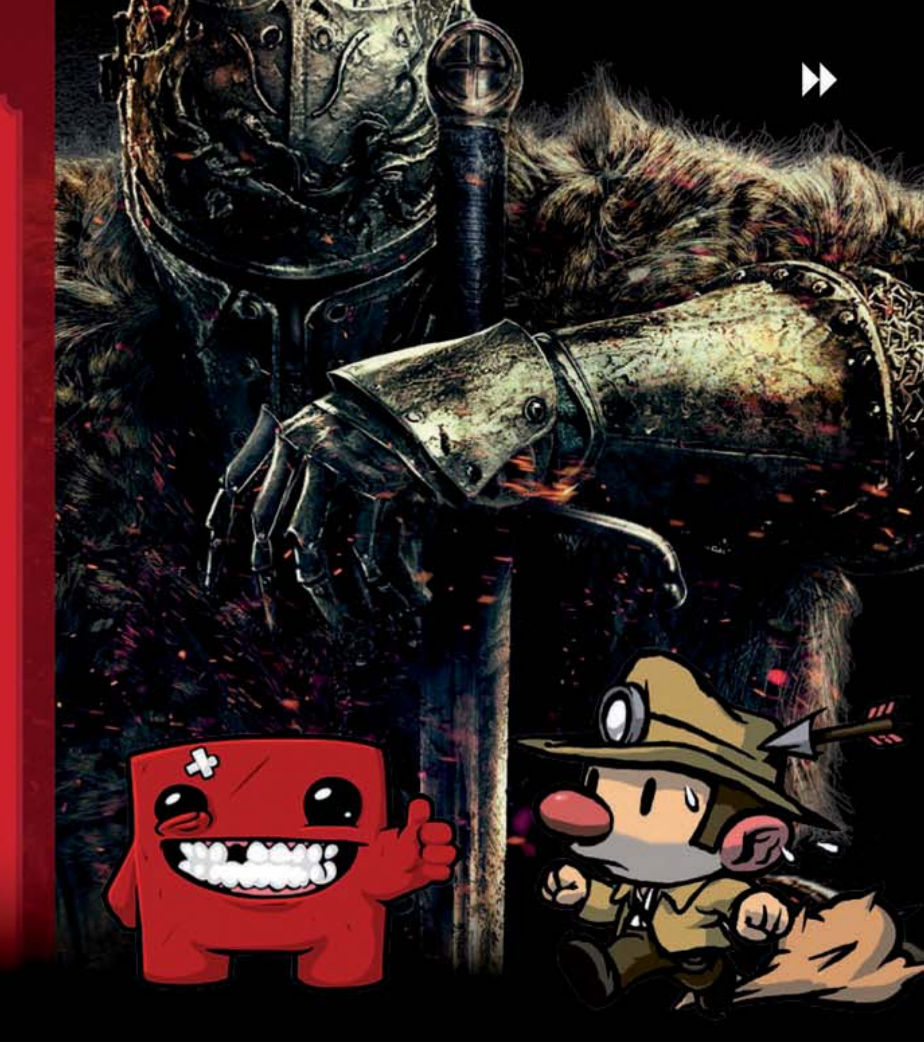
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES




# HAS M

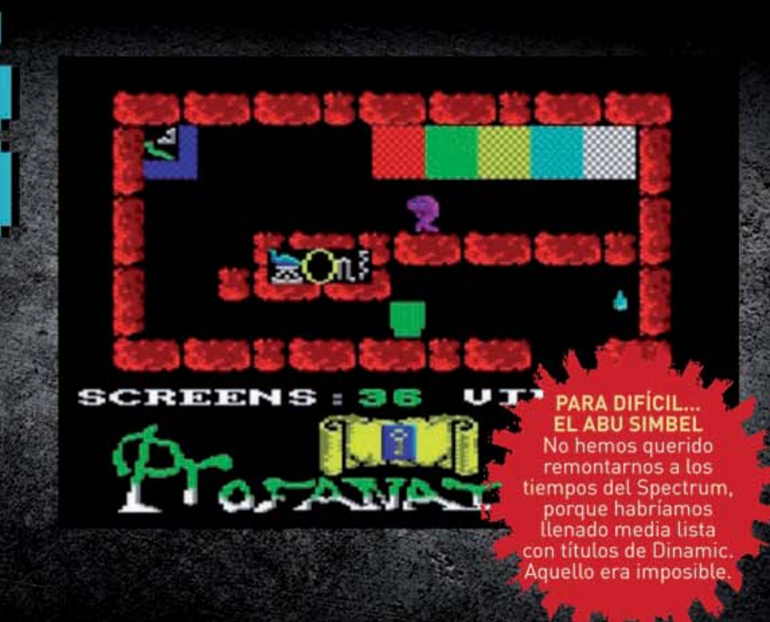
Antes de entrar en materia, hay que dejar clara una cosa, evidente, aunque muchos se empeñen en olvidarlo: la dificultad es subjetiva. Desde los tiempos de la Atari 2600 hasta hoy, siempre ha habido gente capaz de superar, sin despeinarse, juegos que nos parecían imposibles, mientras que otros encontraban el desafío de sus vidas en títulos que para nosotros no lo eran. Cada jugador es un mundo, y cada juego, una aventura que debe mantener un preciso equilibrio: no debe ser demasiado fácil (para no aburrirnos) ni demasiado difícil (para no frustrarnos). Pero lo que antaño eran proezas (probad a echar una partida a un juego, sobre todo español, de Spectrum y Amstrad y sabréis lo que es el dolor), hoy en día parecen bucólicos paseos gracias a los constantes checkpoints, la regeneración de salud... ¿Qué hacer si uno quiere recuperar aquella tensión, volver a sentir el corazón en la boca? Pues, para empezar, probar alguno de los 40 juegos que recopilamos en este reportaje. 20 auténticos campeones del dolor y 20 finalistas que no van a la zaga en cuanto a dificultad. Muchos son del pasado, pero también títulos actuales, que han recogido el testigo de desarrolladoras míticas que nos brindaron juegos inolvidables a cambio de tardes de sudor y lágrimas: Konami, Capcom, Treasure, Rare... Al menos ahora tenemos a From Software.

# LOS 20 JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE LA HISTORIA



# UERTO

¿Cansado de acabarte tu *Medal of Duty* en apenas unas horas? ¿Harto de que el juego registre tu avance cada tres minutos? Quizás es hora de buscar desafíos más peliagudos. Algunos del pasado y otros del presente.




**PARA DIFÍCIL... EL ABU SIMBEL**
No hemos querido remontarnos a los tiempos del Spectrum, porque habríamos llenado media lista con títulos de Dinamic. Aquello era imposible.





# CHAKAN

■ Sega ■ 1992 ■ Acción

20 **Empezamos fuerte** con un cartucho que, 20 años más tarde, más de uno ha comparado con *Dark Souls*. Un equipo encabezado por Ed Annunziata (el padre de *Ecco The Dolphin* estaba decidido a hacernos sufrir), se encargó de hacérnoslas pasar canutas en un juego que no perdonaba ni un desliz. En unos tiempos en los que los videojuegos eran duros de roer, *The Forever Man* era un auténtico caramelo para masocas.

**También era fino:**

**RISKY WOODS**

Primer y único intento de Dinamic en consola. El port a MD lo programó EA, pero respetaba la puñetera dificultad del original.





# F-ZERO GX

■ Nintendo/Sega ■ 2003 ■ Conducción

19 **Teniendo en cuenta** que hablamos de un arcade de conducción en el que se alcanzaban velocidades gloriosamente absurdas (de 1.000Km/h), cualquier fallo se pagaba caro. Sega le facturó a Nintendo el último gran *F-Zero* de la historia (los dos posteriores serían para GBA), pero también se pasó de rosca con la dificultad. Los de SNES y N64 ya eran durillos, pero el GC se lleva la palma. Tras esto, pilotar un F1 es pan comido.

**También era fino:**

**STUNTMAN**

Los creadores de *Driver* homenajearon al cine en una serie de escenas en las que el director no te pasaba una. ¿El castigo? Repetir tras una larga carga.





# DYNAMITE HEADDY

■ Sega/Treasure ■ 1994 ■ Acción

18 **El tercer trabajo de Treasure** en MD no suele salir en los tops de los juegos más difíciles, pero todo aquel que lo ha probado sabe bien que *Dynamite Headdy* es tan espectacular como exigente. El peculiar sistema de ataque del protagonista (arrojando su cabeza al enemigo o intercambiándola por otras) hacía que los duelos contra algunos jefazos desesperan. Incluso se podía activar, mediante un truco, un modo "difícil".

**También era fino:**

**THE ADVENT. OF BATMAN & ROBIN**

Era un portento gráfico y sonoro, pero eclipsado por un nivel de dificultad demencialmente alto. Demasiado.





**¡QUÉDATE EN LA ESTANTERÍA!** ¿Cuántos habéis tenido el valor de volver a enfrentaros a *Alundra*?

# ALUNDRA

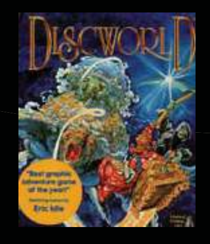
■ Matrix Software ■ 1997 ■ RPG

17 **El heredero espiritual** de *Landstalker* es uno de los RPG más gloriosos del catálogo de la primera PlayStation. Pero todo lo que tenía de bueno lo tenía de difícil. Y no era por los enemigos ni por los jefes: eran sus malditos puzles los que acabaron por desesperarnos. O uno tiraba de guía o tenía la certeza de que iba a amortizar el precio del juego a lo largo de interminables veladas, resolviendo puzzles cada vez más maquiavélicos.

**También era fino:**

**DISCWORLD**

El primer Mundodisco era tan demencial como los libros de Terry Pratchett. Y ahí estaba el problema: sin guía, te volvías tarumba.







# GOD HAND

■ Capcom/Clover ■ 2006 ■ Acción

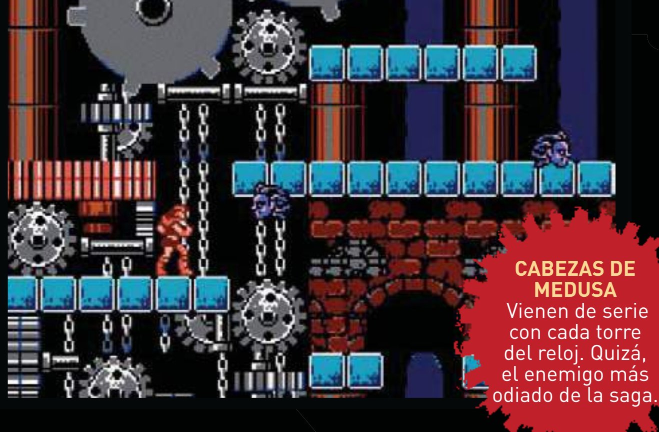
16 **El tiempo ha puesto a esta obra maestra** en su sitio. Pero si tenemos que censurar algo del delicioso a la par que correoso brawler de Clover Studio es la aparición, aleatoria, de los demonios al vencer a algunos enemigos. Nunca salían en el mismo sitio ni en el mismo número. Pero sabías que si te salía más de uno a la vez, ya podías dar la partida por terminada. Y eso podía suceder nada más empezar a jugar. De locos.

**También era fino:**

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**

Esta recreativa de Konami era uno de los mayores sacacuartos de la historia: por muy bien que jugaras, devoraba tu paga.





**CABEZAS DE MEDUSA** Vienen de serie con cada torre del reloj. Quizá, el enemigo más odiado de la saga.

# CASTLEVANIA III

■ Konami ■ 1989 ■ Plataformas

15 **Los *Castlevania*** nunca han sido fáciles, pero si tuviéramos que elegir uno correoso, ese sería *Dracula's Curse*. Las múltiples rutas, los compañeros de Trevor (incluyendo a Alucard), la musicaza... *Castlevania III* es una maravilla, pero para no estrellar el mando contra la pared uno tenía que tirar del célebre password "HELP ME" para empezar con diez vidas. Konami en todo su esplendor: grandeza y dificultad, a partes iguales.

**También era fino:**

**HAUNTED CASTLE**

La coin-op de *Castlevania* tenía una gran música. Y ahí acaba lo bueno: control horrendo, un prota tipo armario con látigo...






# MEGA MAN 9

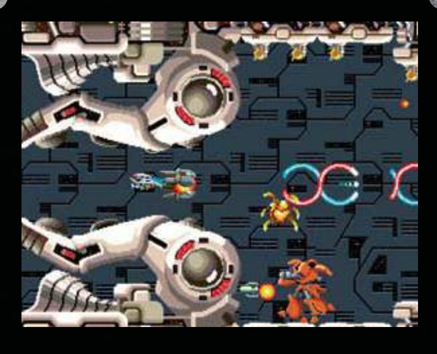
■ Capcom ■ 2008 ■ Plataformas

14 **Keiji Inafune quería devolver** a Mega Man a sus raices... con todas sus consecuencias. Esta producción de 2008 no sólo emulaba la estética de las entregas de NES, sino que disparó aún más la dificultad de antaño. Los veteranos aceptaron el desafío. Los que se criaron con el auto-save, se tiraron al río.

**También era fino:**

**MEGA MAN** La primera aventura del robotín azul sigue sorprendiendo por su exigente dificultad.





# R-TYPE

■ Irem ■ 1987 ■ Shoot'em-up

13 **El problema con el clasicazo** de Irem es que el cielo podía dar paso al infierno en apenas un segundo si nos mataban. Con ello perdíamos el orbe que acompañaba a la R-9, amén de todas las mejoras, y nos veíamos con la nave "a pelo" enfrentada a enjambres de naves. Un suicidio.

**También era fino:**

**GRADIUS V** Konami reclutó a Treasure y el resultado fue tan colosal como rocoso. Ríanse de los "danmakus".




**¡QUE VUELVE!** Sony prepara un reboot del clásico de Reflections, aunque será mucho más fácil que el original...



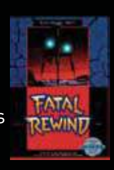
# SHADOW OF THE BEAST

■ Psygnosis ■ 1989 ■ Acción

12 **El juego por el que toda una generación** dio el salto al Commodore Amiga. Jamás habíamos visto ni oído nada igual. Una pena que semejante derroche no viviera acompañado de una jugabilidad a la altura. O memorizabas la aparición de cada trampa o enemigo o estabas muerto.

**También era fino:**

**FATAL REWIND** Otro de Psygnosis con dificultad demencial. 24 años después sigue dándonos pesadillas.






**PRUEBA Y ERROR** Es la base para superar cada escenario de *Hot Line Miami*. Intentarlo y morir. Y volver a probar.

## HOT LINE MIAMI 2

■ Dennaton games ■ 2015 ■ Acción

**11** La secuela del estupendo *Hotline Miami* multiplicó nuestras ganas de violencia y las veces que debíamos morir antes de saber cómo completar cada nivel. Los dos juegos son puro ensayo y error. Morir una y otra vez hasta averiguar el orden ideal para matar a X tíos, en silencio, hasta que llegue el momento de tirar de escopeta. En *HLM2*, además, manejamos una docena de personajes, algunos con limitaciones.

**También era fino:**

**HOTLINE MIAMI**

Una de las mayores sensaciones indie de los últimos tiempos. Sencillo, violento como pocos y tremendamente difícil.







## IKARUGA

■ Treasure ■ 2001 ■ Matamarcianos

**10** No podíamos hablar de juegos infernales sin mencionar los célebres Danmakus nipones. Los entrañables matamarcianos dieron paso a los "infiernos de balas" en los que debemos aprovechar el mínimo resquicio libre que quede en pantalla para aguantar vivos un segundo más. O en el caso de *Ikaruga*, aprovechar la habilidad de la nave para absorber los disparos de un color u otro. Como hacer malabarismos con granadas.

**También era fino:**

**RADIANT SILVERGUN**

Podríamos haber elegido al canalla *Bangai-O*, que era de Treasure, pero nos ha podido el cariño por este otro shooter de la casa.





## NINJA GAIDEN BLACK

■ Tecmo ■ 2005 ■ Acción

**9** Itagaki, el padre de *DOA*, rindió homenaje al *Ninja Gaiden* de NES con un "reboot" en Xbox tan difícil, que hacía que el juego de 8-bit pareciera un paseo. Aquello era un infierno, pero el líder del Team Ninja pensó que aún se podían apretar un poco más las tuercas y lanzaron esta versión que, entre otras cosas, incorporaba el demencial nivel de dificultad Master Ninja (y el más asequible Ninja Dog, para reirse de los "mancos").

**También era fino:**

**NINJA GAIDEN**

Tenía la mejor intro de la historia de la NES, nos encantaban sus gráficos... pero llegar al final solo estaba al alcance de pocos.



## LA-MULANA

■ GR3/Nigoro ■ 2015-2012 ■ Plat.

**8** El vástago de otros nipones que pensaban que se había perdido la dificultad y la tensión de antaño. Bueno, pues se encargaron de devolvernos al pasado, con dolor y no pocas dosis de frustración, con esta exótica aventura plagada de trampas, enemigos y muertes inesperadas. El original vió la luz en Windows en 2005, pero fue el remake de 2012 el que disparó su popularidad entre el público indie y los masocas en general.

**También era fino:**

**SPELUNKY**

Tan hermoso como exigente, este plataformas con corazón de "rogue-like" jamás nos pone las cosas fáciles. Y por eso lo queremos tanto, aunque duela.





**SI HAS VISTO** esta pantalla es porque tenías un tío dueño de recreativos o has tirado de MAME. Si no, imposible.

# GHOSTS'N GOBLINS

■ Capcom ■ 1985 ■ Arcade

7

**Una de las obras más gloriosas** de Capcom, y de las más diabólicas. Ya sea en la coin-op original del 85, como en su conversión a NES, como en la secuela (el inmenso *Ghouls'n Ghosts*), Sir Arthur jamás lo tuvo fácil, ni nosotros. Saltos calculados al milímetro, gárgolas diseñadas para hacernos gritar de frustración, y dos vueltas enteras para ver el auténtico final de ambas placas. Una saga tan inolvidable como cruel.

**También era fino:**

**SUPER GHOULS 'N GHOSTS**

Si tuviéramos que elegir la versión más difícil de todas, sería la de GBA. Un port de SNES, con la dificultad elevada.





# CONTRA

■ Konami ■ 1987/1988 ■ Arcade

6

**Introducir por narices** el célebre Konami Code para obtener 30 vidas y una mínima posibilidad de llegar a las últimas fases, puede daros una idea de la desmelenada dificultad que desplegaba el port de NES de la célebre recreativa de Konami. Una dificultad que, como si fuera una tradición, se ha mantenido en las décadas siguientes. Ahí está, por ejemplo, *Contra 4* de DS. Hermoso y terrible.

**También era fino:**

**CONTRA SHATTERED**

Konami no se amilanó, y en pleno reinado de PS2, mantuvo el rock duro, los jefazos y una dificultad que hizo nos encaneció.





**DE SUSTO EN SUSTO** La pobre Laura, de pasarlas canutas en *D* a vérselas con aliens invisibles...

# ENEMY ZERO

■ WARP ■ 1996 ■ Aventura

5

**Kenji Eno era un genio,** hasta las últimas consecuencias. Tras el éxito de *D*, Sega le dió carta libre y nos llevó a los largos pasillos de una nave donde nos podíamos topar con enemigos ¡invisibles! Solo podíamos detectarlos por el sonido y para acabar con ellos solo teníamos una pistola que se cargaba tras cada disparo (y que no tenía casi alcance). En esta aventura lo complicado no era perderse... era seguir con vida.

**También era fino:**

**ILLBLEED**

La promesa de sangre, erotismo bufo y sustos atrajo a muchos jugadores. Su dificultad los espantó a todos.






**¿NINTENDO HARDCORE?** Antes de vender WiiFits a las abuelas, la gran N sabía ponernos las cosas difíciles.

# SUPER MARIO BROS THE LOST LEVELS

■ Nintendo ■ 1986 ■ Plataformas

4

**La historia es conocida:** en Nintendo Japón pensaron que como todo el mundo se habría pasado el primer *Super Mario*...por qué no subir la dificultad hasta lo indecente. Nintendo América se espantó al ver una secuela que no solo parecía idéntica al original, sino un tormento a la hora de jugar. De ahí que los occidentales nos quedásemos sin él hasta 1993 (incluido en *Super Mario All-Stars* de SNES).

**También era fino:**

**VVVVVV**

Otra sensación indie, en el que la sencillez gráfica es acompañada de una dificultad digna de *Jet Set Willy* y *Manic Miner*.









# SUPER MEAT BOY

■ Team Meat ■ 2010 ■ Plataformas

3 El modesto juego en flash de McMillen acabaría convirtiéndose, años más tarde y tras la aportación de Tommy Refenes, en un fenómeno global, gracias a las ansias de miles de jugadores por volver a disfrutar de las plataformas a la antigua usanza: sin otra ayuda que la capacidad para aprender de nuestros errores y los reflejos necesarios para impedir que Meat Boy acabe muriendo a menudo. En los 80 no habría llamado la atención por su dificultad. Hoy es una rareza... envuelta en espinas.

También era fino:

## THE BINDING OF ISAAC



McMillen también firma este Action RPG con un sistema de mazmorras con olor a *Zelda*, aunque el tema religioso espantaría a Nintendo.







# BATTLETOADS

■ Rare ■ 1991 ■ Acción

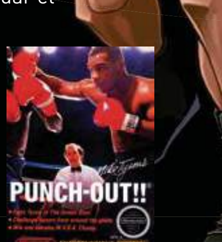
2 Durante años coronó las listas de los juegos más difíciles, y motivos no le faltaban. Nadie que haya jugado a este clásico podrá olvidar jamás la maldita "fase de la moto". Un tour de force que engullía las contadas vidas y nuestras ganas de seguir viviendo. Como sucedía en tiempos de los ordenadores de 8-bit, en Rare (la antigua Ultimate), no había testers. Eran los programadores los que probaban el juego. Y pensarían que estaba chupado.

También era fino:

## PUNCH OUT

Partirse la cara (literalmente) a lo largo de todo el juego para llegar a Tyson o Mr. Dream (dependiendo de tu versión) y besar la lona una y otra vez, sin tiempo de averiguar el punto flaco del rival.







FROM SOFTWARE
¿Quien nos habría dicho, en tiempos del *King's Field* de PSone, que esta modesta desarrolladora acabaría enamorando al planeta a base de hacérselo pasar mal?

# TODA LA SERIE "SOULS"

■ From Software ■ 2009-2014 ■ Action RPG

**1** **La cima de la lista, construida sobre el dolor** y la desesperación, no podía estar coronada más que por esta saga. El boca a boca se encargó de que *Demon's Souls* se acabara convirtiendo en un fenómeno sobre el que se construiría una nueva relación entre el creador de videojuegos (Hidetaka Miyazaki, en este caso) y el jugador. Este último acepta el desafío, dispuesto a morir doscientas mil veces, mientras avanza por unos siniestros entornos, acosado por hordas de enemigos y jefazos demenciales, capaces de matarte y arrebatarte las almas (la moneda de cambio para subir de nivel comprar equipo...) que tanto cuesta reunir. *Dark Souls* y *DS II* incorporaron las hogueras para darnos un respiro, aunque los enemigos de la zona se regeneraban al usarlas. Y, todo, aderezado con la posible invasión de otros jugadores para hacerte la puñeta. En un mundo atocinado por el auto-save y la auto-regeneración, From Software nos dio una lección que duele, pero que era, y es, muy necesaria.

**También es fino:**

## BLOODBORNE

Muchos temían que el éxito hubiera ablandado a Miyazaki. Bueno, pues *Bloorborne* no le va a la zaga a los *Souls* en cuanto a dificultad y riesgo. Las muertes de los jugadores se deben contar ya por millones. Y ahí siguen, sufriendo...

# 30 LECTORES NOS CUENTAN SUS PEORES DESAFÍOS

## SECOND SIGHT





**Sergio Sp**

"Para mí el más difícil a la hora de jugarlo, porque jamás llegue a pasármelo, es el juego ***Second Sight*** de PS2... imposible lo jugamos 8 amigos y ninguno jamás se lo pasó teniéndolo durante años cada uno, de echo el último aun esta en ello después de 3. Dos de nosotros se dedican a los videojuegos profesionalmente en el ámbito de creación. Tenemos experiencia, tenemos ganas y nos es imposible pasarlo."

## DOOM





**David Shepard**

"Definitivamente ***DOOM*** (1993) es el más difícil si lo juegas en la dificultad "Nightmare". [...] ¿Cuántas personas han completado DOOM en NIGHTMARE de FORMA LEGÍTIMA? Sin usar claves, trucos y sin recurrir a guardar partida en cada esquina... eso sí es un reto legendario que muy pocas personas han logrado realizar de manera legítima."

## VIERNES 13






**Andrew Boss**

"***Viernes 13.*** La versión NES en la que, si morías, tenías que iniciar de nuevo. Da igual que fueras por el final y llevarás 8 horas de juego, una caída a un precipicio y Game Over. Eso sin contar las apariciones de Jason al azar (tipo Nemesis) que jodxxn mucho."

## GHOSTS 'N GOBLINS





**Sisco Galvao**

"***Ghosts 'N Goblins*** en las recreativas. El original. Ya podías tener preparadas 15 monedas para continuar, que ni así te garantizabas el acabarlo...Si no, ¡desmiéntemelo!"

## VAGRANT STORY






**Maku Luis**

"Pocos son los juegos que no logré terminar, pero si menciono algunos tengo a ***Vagrant Story*** (nunca pude terminarlo a pesar de intentarlo muchas veces. Eso sí, no me gusta usar guías) y ***Valkyrie Profile*** (nunca pude llegar a terminarlo, pero como repito, odio usar guías, le matan la emoción)."

## BATTLETOADS



**German Martin Deamestoy**

"Olvídense, el más difícil de todos es ***Battletoads***. No hay manera humana para que no te salgan canas, úlceras, y muchas cosas más siquiera para poderlo terminar. Creo que el último que conozco que lo terminó recibió la llave de la ciudad de Madrid. XD"

## THE NEW ZEALAND STORY





**Juan Vicente Domenech**

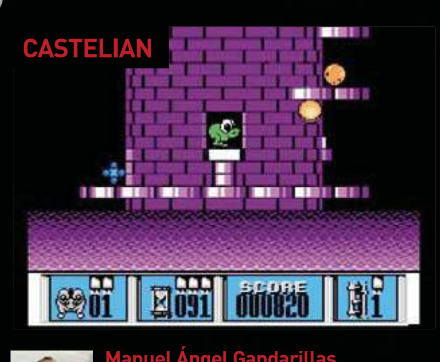
"Muy jodxxos?! Los de recreativas como ***The New Zealand Story, Toki, Shinobi, Blues Journey, Bubble Booble***, etc. Y si a eso le añades solo una moneda de 20 duros en tu bolsillo , eso sí que es chungo ja ja ja"

En nuestro perfil de facebook os invitamos a que recordarais vuestros juegos más difíciles. ¡Hagamos memoria!




Ruppert J. Shepard

"*Alundra!!!* Esos puzles...! Y cuando aún no había youtube ni ostxxs para mirar guías... semanas en una pantalla... jejeje"






Manuel Ángel Gandarillas

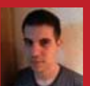
"*Castelian* de NES. Ensayo y error, muerte. Ensayo y error, muerte. Repite. Ensayo y error... Una vez conseguí llegar a la quinta torre."






Adrián Llobell

"El más difícil es el *Prince of Persia*, el antiguo. Ese que solo para pillar la primera espada ya morías 200 veces. El *Dark Souls* comparado con eso es Barbie y su pony."



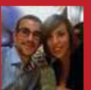
Fernando Tineo

"Vosotros decís *Demon Souls/ Dark Souls/Bloodborne* ¡pero el juego realmente jodxxo era *Circus Charlie* de NES!"



David Medran Misas

"Ufffff para mí *Ghosts 'N Goblins*. Con el caballero no me pasaba del cuarto nivel. Chungo chungo."



Alicia Gago Lozano

"*Templo del agua del Ocarina*, conseguí pasármelo dejando atrás mi cordura."



Daniel Pacheco García

"*Perfect Dark*. El instituto Carrington y el Planeta Skedar son muy difíciles. Entonces no había auto-saves, ni regeneración por descanso. ¡Eso sí era duro!"



Cristian González

"*Ninja Gaiden 2* sin ninguna duda. El boss final es imposible de matar. Ha sido el único juego que he sacado el disco y lo he machacado de pura rabia :D"



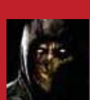
Aaron Roa

"Depende... porque me mataban, quizá *Devil May Cry*. Atascado, quizá *Monkey Island*... La dificultad de un juego no solo radica en cuántas veces nos matan, aunque en las últimas generaciones de videojuegos lamentablemente creo que sí"



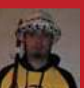
César Olivera

"*Devil May Cry 3* en dificultad *heaven or hell* y el *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* en dificultad europea extrema."



Armando Anaya P

"Si no fuese por el código Konami, no podría pasar *Contra* (NES)."



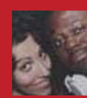
David Fernández Sarutobi

"Desde luego la saga *Demon souls / Dark souls* se merece estar en esa lista. El más mínimo fallo te podia llevar a la tumba y perder todas las almas (moneda del juego) que tenías, sin mapas ni puntos de guardado, es más, ¡ni siquiera tiene un simple mapa poder guiarnos!"



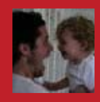
Franses de Dios

"De la vieja escuela, uno de los más chungos era *Jet Force Gemini!* Algún nivel de *Goldeneye*. De la actual generación...de lo que yo he jugado, *Crysis 2* en modo chungo!"



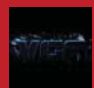
Don Daniel Sombolay

"*"X2"*, un matamarcianos IMPOSIBLE para Playstation y la pantalla de las motos del *Battletoads in Battlemaniacs* para SNES"



Pedro Casado De Amezúa

"Nadie recordará el *Mythos* para Amstrad CPC... No era capaz de superar el 3er o 4º obstáculo... De pesadilla..."



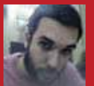
Karras Nikov

"Los *Metal Slug* se tragaron muchas monedas de mi infancia. Tengo el 3 en Steam y todavía no me lo he pasado. El *Dark Souls* se me atragantó mucho y lo deje a medias."



Jesús Llaneza García

"De lo clásico, la saga *Ghost n'Goblins/Ghouls n'Ghosts /Super Ghouls n'Ghosts*, y de lo moderno, los enemigos finales de *The Evil Within* (Laura y los "cabeza caja fuerte") me sacaron canas..."



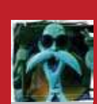
Joaquín Carmelo Hernández

"*Bubsy* para SNES....Una única vez pude pasarmelo XD"



David Darko

"*Vandal Hearts II* (PSX)... Chungo de cojoxxs, tardaba una semana en pasarme cada batalla... Tardé dos años en pasármelo"



José María Aguilar Soler

"Bah, difícil era el *Abu Simbel Profanation*, lo demás son tonterías XD"



Andrés Macho

"Lo que fue una compra cualquiera en la PS Store, acabó siendo un infierno jugable. *Hotline Miami* aporta una historia muy interesante y enrevesada, pero cada vez que querías completar un capítulo te pasabas toda una tarde. Un solo fallo y... ¡zas! A volver a empezar. Memorizar las plantas y los movimientos de los enemigos es la clave para saber el destino de Jacket."



Cero Decibelios

"De los nuevos, *Dark Souls* es desquiciante, *Hotline Miami*, *Rogue Legacy* ... De generaciones anteriores se llevan la palma *Megaman*, *Battletoads*, *Gremlins 2*, algún *Castlevania*, *Eternal Champions*, *Navy Seals*"



Gabriel Alpuin

"Quizá porque era noob para ese tiempo, pero pasar el nivel The Library de *Halo Combat Evolved* en Legendaria... me sacó muchas piedras biliares, canas verdes y hasta hemorroides."

# NOVEDADES

## TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



## ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

### Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

### Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

### Así es nuestra ficha




▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

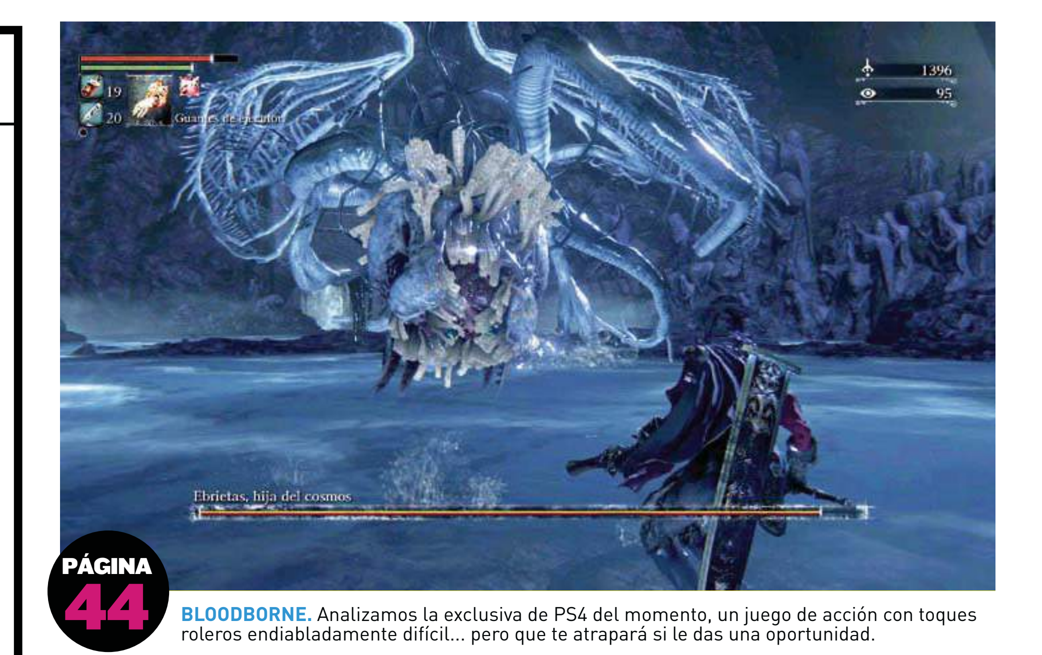
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

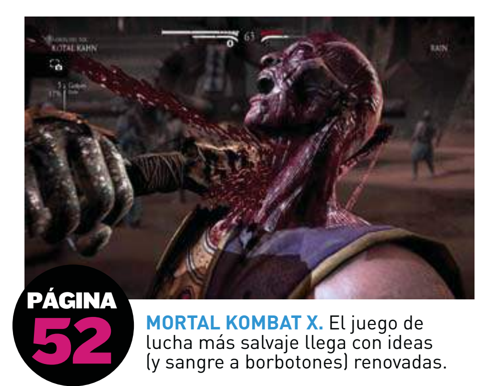
▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.




PÁGINA 44
**BLOODBORNE.** Analizamos la exclusiva de PS4 del momento, un juego de acción con toques roleros endiabladamente difícil... pero que te atrapará si le das una oportunidad.



PÁGINA 52
**MORTAL KOMBAT X.** El juego de lucha más salvaje llega con ideas (y sangre a borbotones) renovadas.



PÁGINA 56
**XENOBLADE CHRONICLES 3D.** El inolvidable RPG de Wii se ha adaptado a New 3DS como anillo al dedo.

## EN ESTE NÚMERO...



### NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas, lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego de PS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de diversión y duración sí que se consideran por igual en todas las consolas.










VIOLENCIA










Guantes de ejecutor

ESPECIAL JUEGOS DIFÍCILES

Ebrietas, hija del cosmos

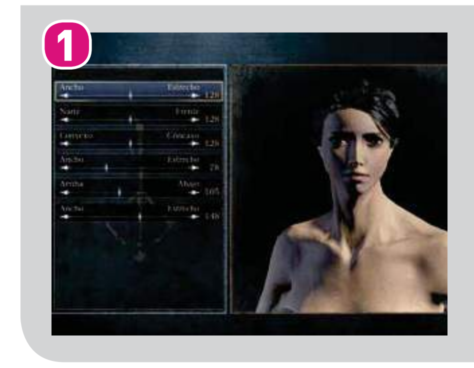
16 ■ Rol ■ FromSoftware ■ 1-5 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Tráiler

## La misma muerte con mejor collar

# BLOODBORNE

**Da igual si es en Elm Street, en la cocina o incluso antes de navidad. La única pesadilla de la que no queremos despertar nunca es de esta joya de FromSoftware.**


1

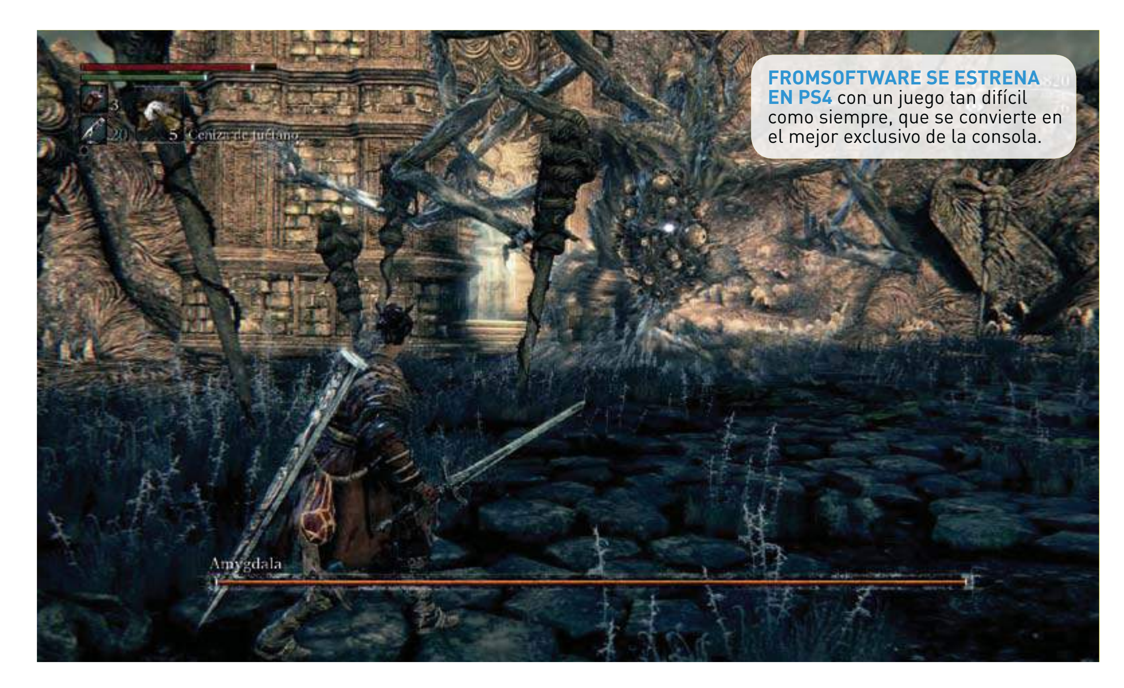
■ **LA MUERTE ES SÓLO EL COMIENZO** en *BloodBorne*, la nueva pesadilla de Miyazaki y FromSoftware heredera de *King's Field*, *Demon Souls* y *Dark Souls*. Jugarlo nos devuelve esa sensación de frustración bien entendida tan propia de los videojuegos ochenteros. Pero esta colección de muertes, que para sí quisiera Tom Cruise en *Al filo del mañana*, viene cargada de novedades en la saga.

De primeras, lo más llamativo es que en la mano izquierda llevamos una pistola, en lugar del clásico escudo. La pistola nos sirve para atacar y, sobre todo, interrumpir los ataques rivales, que quedan noqueados y prestos para que asestemos un ataque visceral (un golpe molón que hace mucho daño). Aún hay algún escudo disponible, pero no sirven prácticamente de nada, pues aquí lo importante es esquivar. El ritmo y el tempo a la hora de esquivar y atacar son las claves para sobrevivir, convirtiendo las batallas en un mortífero baile. Como siempre, y antes de seguir hablando de las opciones de combate, el control juega un papel clave a la hora de hacer que las batallas sean desafiantes y frustrantes, pero también un reto justo y posible. En este sentido la mejora en *Bloodborne* es notable respecto a los *Souls* (apartado en el que ya brillaban aquellos juegos), con un manejo que responde a la perfección y una fluidez nunca vistas en la saga.

➔**PERO HAY MUCHAS MÁS NOVEDADES EN LOS COMBATES,** como las armas con truco que llevamos en la mano derecha. Son armas contundentes, de arremetida y cortantes como hachas, espadas, martillos, lanzas y hasta látigos. El truco que les da nombre responde a la posibilidad de cambiar el estilo de cada una pulsando L1.

Así, podemos pasar de lanza a fusil, de bastón a látigo, de espada a espadón, etc. Es cierto que el número de armas disponibles es menor que en los *Souls*, pero el hecho de que cada una tenga dos modos de ataque distintos hace que las opciones sean las mismas o incluso superiores. A todo esto hay que sumar los objetos mágicos con los que podemos equiparnos, que sustituyen a los hechizos de






**FROMSOFTWARE SE ESTRENA EN PS4** con un juego tan difícil como siempre, que se convierte en el mejor exclusivo de la consola.



**LOS PERSONAJES SECUNDARIOS** son tan enigmáticos como en *DS*, pero algunos guardan misiones secundarias.




**ESTE MÍTICO MENSAJE** aparece muy a menudo durante la aventura. Tanto, que te entran ganas de partir el mando.

## La mano del Japan Studio

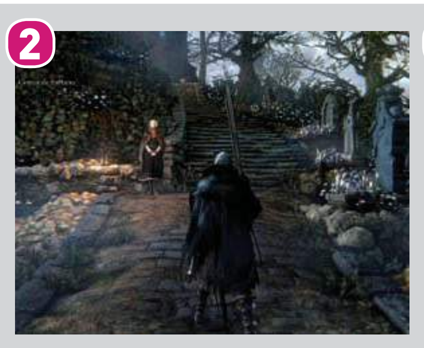
Aunque *Bloodborne* no tiene un apartado técnico sobresaliente (tiene clipping, popping y algunos bajones de frame rate), se nota mucho el buen hacer del Japan Studio de Sony, que le ha echado una mano a FromSoftware para mejorar el aspecto visual del juego. Gran trabajo.

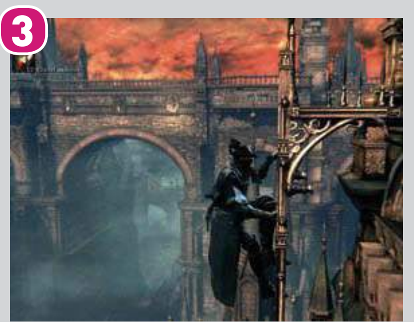


**LOS ESCENARIOS** tienen mucho más detalle y elementos, incluso llegando a lo barroco, que los anteriores juegos del estudio nipón.



**LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS,** los modelos de los enemigos y las animaciones también están a un nivel muy superior a lo que vimos en los *Souls*.







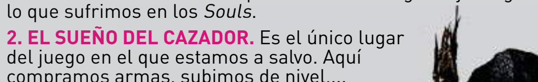
## UN CAZADOR SOLITARIO

Si algo caracteriza a los juegos de FromSoftware, al margen de la dificultad, es que estamos solos. Nadie nos lleva de la mano.

**1. CREAR A NUESTRO CAZADOR.** Lo primero es personalizar a nuestro héroe o heroína con un completísimo editor algo mejor organizado que lo que sufrimos en los *Souls*.

**2. EL SUEÑO DEL CAZADOR.** Es el único lugar del juego en el que estamos a salvo. Aquí compramos armas, subimos de nivel,...

**3. A VIVIR LA PESADILLA.** Estamos solos, explorando sin un objetivo claro ni tutoriales.



los *Souls,* pero que cumplen un papel similar, como los guantes de ejecutor y sus tres nubes de mortífera sangre que lanzamos, por ejemplo. Además, podemos mejorar las armas y equiparlas con gemas que aumentan su poder de ataque o modifican su comportamiento añadiendo daño de fuego o haciendo que recuperemos energía, por poner unos ejemplos.

**→LA DIFICULTAD SE HA REBAJADO UN POCO,** hay que reconocerlo. Sigue siendo endiabladamente difícil y hasta desesperante, pero hay menos penalizaciones al cansancio y, en general, salimos airosos más fácilmente de los combates si conseguimos esquivar en el momento adecuado. Una vez más, el resultado final no puede ser más satisfactorio cuando, tras una decena de muertes, superamos una determinada zona.

Pero hay muchas más novedades, como la ausencia de parámetro de peso, lo que elimina la diferencia entre armaduras ligeras o pesadas. Las lámparas (que funcionan como las antiguas hogueras) casi siempre están situadas ▸▸



### Cazador

Nuestra misión es dar caza a las bestias antes de que la noche se haga perpetua. Un objetivo muy noble, aunque poco más se sabe.

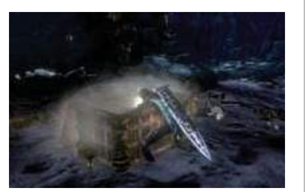


## Tú eres el amo del calabozo

Una de las grandes novedades de *Bloodborne* son las mazmorras del cáliz, unos niveles de generación aleatoria que creamos al reunir determinados materiales.



**EL RITUAL** para crearlas se lleva a cabo en el sueño del cazador. Necesitamos determinados materiales según el cáliz que usemos.



**LAS RECOMPENSAS** no son tan jugosas como en la aventura principal, aunque en los niveles más profundos encontramos tesoros realmente útiles.



**LOS JEFES FINALES** que encontramos son distintos a los de la aventura principal. Cuanto más descendemos en la mazmorra, más difíciles resultan.



**BLODDBORNE ESTÁ LLENO DE SORPRESAS,** uno nunca sabe qué le espera tras una puerta o incluso una muerte.



**LAS MAZMORRAS DEL CÁLIZ** tienen jefes finales que no aparecen en la aventura principal. Sí, también son chungos.



**EL ACABADO DE LOS ENTORNOS** es bastante más barroco y sobrecargado que en anteriores títulos de FromSoftware.



**ENCONTRAMOS SUPERVIVIENTES** parapetados en sus casas que podemos enviar a determinados refugios.




**SI EL HOMBRE DEL SACO** tiene este aspecto, no nos extraña que tenga a los niños atemorizados. A ver si le gusta nuestra espada.

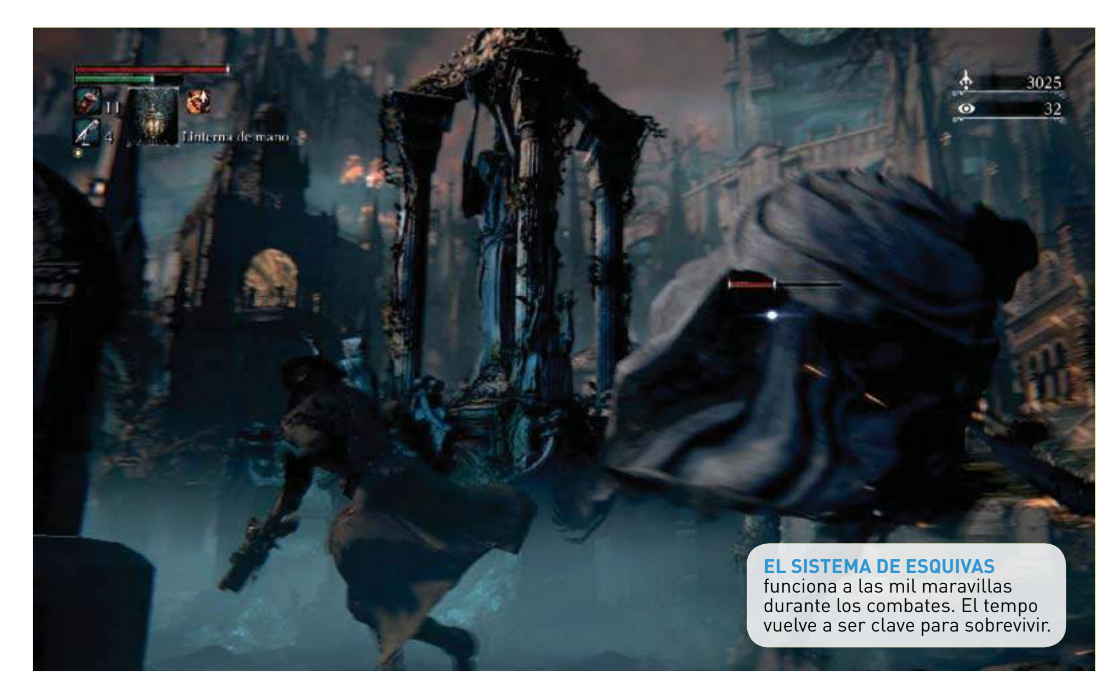
tras un jefe final y además no hay niebla que nos indique cambios de zona ni jefes. Además, podemos recuperar parte de la energía perdida contragolpeando a nuestros rivales. Eso sí, una de las mayores novedades de *Bloodborne* es la posibilidad de crear mazmorras aleatorias utilizando distintos materiales, que luego podemos compartir online. Cada mazmorra está dividida en varios niveles de profundidad. Al terminar cada uno nos espera un jefe final (distinto a los de la aventura principal) y su dificultad aumenta a medida que descendemos. El problema es que, aunque la aleatoriedad existe, no es tan brutal como esperábamos.

**EL MODO ONLINE REÚNE A 5 JUGADORES,** con 3 cooperando como máximo. Además, podemos activar una especie de contraseña a la hora de buscar jugadores, lo que facilita el jugar con un amigo en concreto. Eso sí, la cooperación y el PVP de las invasiones acaban cuando derrotamos al jefe final de la zona (en el caso del cooperativo) o cuando muere el invadido o el invasor, en el caso del PVP. Técnicamente se nota para bien la mano

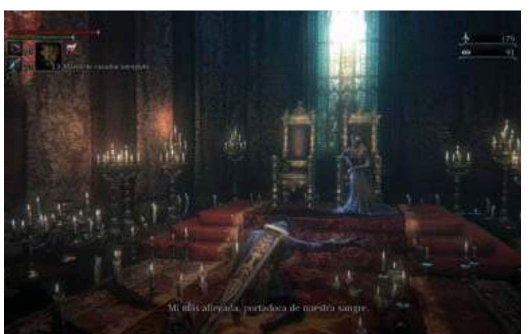
### Héroe

La personalización de nuestro cazador es bastante completa, pese a que ya no haya armaduras ligeras o pesadas.






**EL SISTEMA DE ESQUIVAS** funciona a las mil maravillas durante los combates. El tempo vuelve a ser clave para sobrevivir.

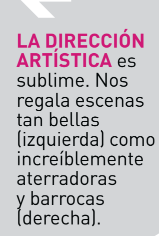





## ■ BLOODBORNE ES EL MEJOR JUEGO EXCLUSIVO DE PS4. UNA VERDADERA JOYA. ■







**LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA** es sublime. Nos regala escenas tan bellas (izquierda) como increíblemente aterradoras y barrocas (derecha).

## Cambios en la fórmula Souls

Le pese a quien le pese, *Bloodborne* es más que un sucesor espiritual de los *Souls*. De hecho, lo lógico sería hablar de una misma saga aunque le hayan cambiado el nombre en PS4. Eso no impide que nos encontremos con suficientes diferencias respecto a pasadas entregas, que le dan un nuevos aires a la saga. A nosotros nos han encantado:



**LAS PISTOLAS** y los esquives le roban el protagonismo a los escudos, aunque algunos enemigos sí llevan escudo (menudos rufianes).



**LA NIEBLA** ya sólo aparece una vez que volvemos a intentar la lucha contra un jefe. De primeras nada nos indica que vayamos a enfrentarnos a uno.



**LAS ARMAS CON TRUCO,** con dos modos de ataque muy distintos, nos otorgan una flexibilidad en los combates más brutal que en los *Souls*.

de Japan Studio, aunque hay popping, clipping y alguna bajada de frame rate que otra, por no hablar de los horribles tiempos de carga.

La ambientación y la dirección de arte son sencillamente espectaculares y únicos, pero lo que hace de *Bloodborne* un juego tan especial es su inmejorable diseño de niveles, su experiencia de juego medida al detalle y su equilibrio inmejorable entre dificultad y satisfacción. Esas tres grandes virtudes lo convierten en el mejor juego de PS4 y una de las experiencias más adictivas que podemos encontrar en el mercado. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

■ **El equilibrio** entre dificultad y satisfacción cada vez que superamos un reto.

■ **La dirección artística y el diseño de niveles** sientan un estándar que todos deberían intentar imitar.

### Lo peor

■ **Pequeños fallos técnicos,** como bajones en el frame rate, clipping y popping.

■ **Los tiempos de carga,** que aunque FromSoftware va a mejorar vía actualización, hoy día resultan muy largos.

### Alternativas

• **Dark Souls II: Scholar of the First Sin,** un juegazo que, además, es lo único de FromSoftware para Xbox One.

• **Lords of the Fallen** es una imitación interesante, pero a un nivel bastante inferior al de las obras de FromSoftware.

| | |
|---|---|
| ■ **GRÁFICOS** El trabajo artístico es tan soberbio que enamora, pese sus fallitos de clipping y bajones de frame rate. | 88 |
| ■ **SONIDO** La banda sonora y los efectos son brutales y el doblaje al castellano (pese a lo escaso) es excelente. | 92 |
| ■ **DURACIÓN** Más de 100 horas para terminarlo y las que tú quieras con la partida+ y las mazmorras del cáliz. | 94 |
| ■ **DIVERSIÓN** El excelente diseño de niveles y su equilibrio perfecto entre dificultad y satisfacción enganchan. | 93 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **93** |

### Valoración

FromSoftware vuelve a impartir una lección sobre cómo hacer un juego desafiante al tiempo que satisfactorio y, sobre todo, único, por mucha imitación que aparezca. El mejor exclusivo de PS4 y, por tanto, su mayor razón de compra.

# BLOODBORNE EL JUEGO QUE NECESITA



por Alberto Lloret
@albertolloretpm



por David Martínez
@DMHobby



por Daniel Acal
@daniacal

## Es un juego "nicho", no para "todos"...

**En esta nueva generación, las exclusivas,** que cada vez son menores en número (salvo en el caso de Nintendo), van a ser clave para marcar las diferencias entre unas y otras consolas. Unas máquinas que, dejando a un lado los lanzamientos indie y solo digitales, comparten un catálogo casi idéntico marcado por los multiplataforma. En este contexto, *Bloodborne* es un excepcional añadido al catálogo de PS4. Pero, aún con todo, aún atesorando gran calidad, no creo que sea un juego "decisivo" para impulsar/animar más las ventas de PS4.

**Según Sony, el juego ya ha vendido un millón de copias a nivel mundial.** Una cifra nada desdeñable que, además, ha hecho comprarse la consola a más de un "pecero" (porque no va a poder jugarlo en otra plataforma). Es decir, en ese sentido, sí ha cumplido el papel de atraer nuevo público. Lo que no sé es en qué medida.

**En España, tras tres semanas a la venta (las dos primeras suelen ser las más importantes),** *Bloodborne* ha vendido 20.108 copias físicas (desconozco el dato digital, pero seguro que es muy, muy inferior). *The Order 1886*, aún con los "palos" en las notas, lleva unas ventas similares. Esto, al final, refuerza un poco mi teoría: es un juego que no es para todos.

**Su elevada dificultad, gratificante para unos,** puede resultar un handicap para un grupo de jugadores aún más numeroso que, bien por falta de paciencia, de tiempo, de habilidad o que, directamente, no quieren "sufrir" jugando, simplemente ni se plantean la compra del juego. Es un juego que "exige" un esfuerzo del jugador, algo que muchos ni se plantean a la hora de pasar un buen rato delante de la tele.

## Implacable, intenso, imprescindible

**La mecánica de *Bloodborne* no es nueva.** Se trata de una evolución "descarada" de los *Demon's* y *Dark Souls*, pero ha depurado su curva de dificultad y de aprendizaje hasta la perfección. Es un juego difícil, con tiempos de carga largos... y, aun así, no puedes dejarlo ni un segundo. ¡Y cuando no estamos jugando, discuto con Álvaro por dónde va cada uno!

**No es un juego para todos los públicos** y, sin embargo, los "jugones" de siempre, agradecemos este planteamiento tan salvaje, así que quedamos en que es un juego sobresaliente. En mi opinión, la mejor exclusiva de la generación, pero ¿acaso es el "vendeconsolas" que PS4 necesita? Pues eso ya no lo tengo tan claro.

**El título de From Software es lo que se llama "juego de nicho"** es decir, que está enfocado a un tipo de jugadores muy específico. Rol, terror, dificultad... estos elementos no son para el consumo de las masas, así que es bastante difícil convencer a un jugador "casual" para que se sumerja en *Bloodborne* y, al fin y al cabo, la mayoría de jugadores son así.

**Por otro lado, Sony es muy consciente de ello.** Aunque en el E3 de 2014 el juego tuvo una posición privilegiada, no se puede comparar la campaña de promoción de *Bloodborne* con la que tuvo, por ejemplo *The Order 1886*. Es una lástima, porque la calidad del juego está contrastada, pero en términos de marketing sería un suicidio, así que este título se venderá mucho (sobre todo por el "boca a boca" y análisis como éste), pero es muy difícil que haga que nadie se decida a comprarse la consola si no lo ha hecho ya. Y recordad: "hay que temer la vieja sangre".

## El mejor exclusivo de PS4, sin duda

**Teniendo en cuenta el panorama de exclusivos que tenemos en PS4,** yo creo que sí, que PS4 necesita más juegos como *Bloodborne*. Y no soy el único. En el momento de escribir estas líneas, *Bloodborne* luce un "92" en Metacritic, siendo el exclusivo de PS4 mejor puntuado con diferencia.

**¿Es *Bloodborne* un juego "vendeconsolas"?** Probablemente no. Me temo que sólo los fanáticos de los multiplataformas *Dark Souls* que no tengan PS4 se plantearán comprárselo para poder jugarlo. Yo tenía esperanzas de que, dado el gran parque de consolas ya establecido y la escasez de buenos exclusivos en su catálogo, mucha más gente se animara a probarlo, pero ni siquiera en Sony España confiaban mucho en el éxito de *Bloodborne*. En sus notas de prensa posteriores al lanzamiento le llaman "juego revelación", lo que da una idea de las expectativas que tenían puestas en él...

**Voy a decir una barbaridad: no es un juego tan difícil como lo pintamos.** Una vez superadas las primeras horas hasta asimilar sus mecánicas y su peculiar idiosincrasia, te sumergirás en una experiencia fascinante y que atrapa sin remedio. Puede que mueras muchas veces, sí, pero siempre te quedarán ganas de volver a intentarlo. Y avanzarás. Con un poco de paciencia y esfuerzo por tu parte, lo vas a disfrutar, y mucho.

***Bloodborne* es una aventura terrible y bellísima a su manera,** que aprieta pero no ahoga. Un juego de rol de acción con un diseño monumental que puede ser disfrutado de distintas formas. Un gran heredero de *Demon´s Souls*, algo más accesible en ciertos aspectos y con un poso lovecraftiano que a mí me tiene loco. Una obra, en definitiva, por la que merece la pena tener una PS4.

La redacción de Hobby Consolas opina sobre el papel del último exclusivo en llegar al catálogo de PS4. ¿Es el juego que necesitaba? ¿Un "vendeconsolas"? ¿O se trata de un lanzamiento que, a pesar del ruido, no marcará un antes y un después?

# ABA EL CATÁLOGO DE





por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

## La importancia de las circunstancias

**Decía Ortega y Gasset que él era él y sus circunstancias.** En mi modesta y menos filosófica opinión, lo mismo sucede con *Bloodborne*, un título cuyo éxito da para hacer decenas de consideraciones. Como juego, está claro que la nueva criatura de FromSoftware es una experiencia que no se puede comparar a casi ninguna otra, más allá de sus hermanos de alma oscura. Quizás no se le dé tanta relevancia como a otros creativos, pero Hidetaka Miyazaki, director del juego, es un genio del sector.

**¿Sabe la gente a lo que va?** Hoy en día, los videojuegos distan mucho de ser como en el pasado, cuando la dificultad era la mejor herramienta para alargar su duración y que nadie rechistara. Ahora se cuentan con los dedos de una mano los títulos susceptibles de que alguien pueda llegar a quedarse sin ver su final si no dispone de la habilidad y la paciencia necesarias. *Bloodborne* es el perfecto ejemplo, para bien y para mal. Sinceramente, creo que muchos de los que se han adentrado en Yharnam lo han hecho a ciegas, por los cantos de sirena del boca a boca. El juego es buenísimo, pero no es para todo el mundo, y sé de más de uno que lo ha dejado a medias (un servidor, sin ir más lejos).

**El éxito comercial de PS4 sin necesidad de exclusivas de peso** es otro factor sorprendente que ha sido determinante en la recepción del juego de FromSoftware. La gente se moría por tener alguna exclusiva apetitosa que llevarse a la boca, y más tras el insípido *The Order 1886*. *Bloodborne* no es un juego "vendeconsolas", sino que PS4, por carencia previa, ha ejercido como "vendebloodbornes". Yo no me esperaba su éxito, pero me alegro mucho: falta hacía.



por **Álvaro Alonso**
@alvaroalone_so

## Un regreso brutal a los viejos tiempos

**Empezaré siendo sincero: *Bloodborne* no me interesaba lo más mínimo.** La estética a medio camino entre los diseños de H.P. Lovecraft y el fondo de armario de *El Pacto de los Lobos* no terminaban de convencerme. Y, aunque su desafiante propuesta no me desagradaba, tampoco era motivo suficiente para hacerme con la última obra de FromSoftware.

**Pero entonces llegó la oleada de buenas críticas... y me arrastró.** *Bloodborne* esto, *Bloodborne* lo otro... Era imposible salir a la calle sin que alguien te recordase lo fantástico que es *Bloodborne*. Quizás porque me dejo llevar demasiado por la opinión de los demás, o quizás porque la sequía que vivimos ahora mismo me tenía a dos velas... decidí hacerme con *Bloodborne*.

**Y, probablemente, es una de las mejores decisiones que he tomado nunca.** Lo reconozco: al principio, su dificultad me pilló desprevenido y caí más veces de las que estoy dispuesto a reconocer, pero una vez que acabas con la 'Bestia Clérigo' y el juego hace click... no puedes escapar. Me fascina que hasta las mecánicas más sencillas (y necesarias) estén escondidas a conciencia. Ha sido como volver a la época sin Internet, cuando compartía con mis amigos los hallazgos del juego del momento, y juntos descubríamos cosas nuevas. Es una sensación maravillosa.

**Entonces... ¿es el juego que necesitaba el catálogo de PS4?** A las pruebas me remito. Si a mí, que no me interesaba ni un ápice, ha conseguido atraparme hasta pensar constantemente en la siguiente partida, no quiero imaginarme cómo se deben de estar tirando de los pelos aquéllos a los que les llame mínimamente y no tengan PS4.



por **Daniel Quesada**
@tycho_fan

## ¿Cómo vendes una franquicia nueva?

**Mucho se habla sobre el planteamiento "hardcore"** del juego, pero hay otro escollo que ha tenido que superar para salir adelante: es una franquicia nueva. Vale, en el fondo es otro *Dark Souls*, pero sigue su propio camino. Es más, aunque se vendiera como *Dark Souls III*, eso tampoco ayudaría mucho entre el gran público, que desconoce esa saga.

**Cuando te lanzas a por una franquicia nueva** (algo que siempre aplaudiremos), la calidad de tu juego es crucial, pero también pesa mucho que sepas comunicarlo. *Bloodborne* ha tenido anuncio de televisión, pero no queda muy claro de qué va. Hoy en día, el comprador está muy "achuchado" con el dinero y no quiere riesgos: o va a por sagas conocidas o a por títulos cuya diversión tenga muy clara. En este caso, no creo que, al preguntar a alguien aleatorio por *Bloodborne* en la calle, te sepa dar una respuesta.

**A pesar de todo, las ventas** han sido lo bastante altas como para que FromSoftware quede satisfecha. Internet se ha preocupado de hacer constar que el juego mola y el público más avanzado no ha tenido dudas en hacerse con él.

**Ahora bien, ¿es un juego que diga "compra una PS4"?** Yo creo que no, sino que todos los que ya tenían la consola han recibido este estupendo título como agua de mayo, ante la sequía de lanzamientos realmente revolucionarios para esta plataforma (y para cualquiera, si me apuráis). Creo que *Bloodborne* es un título demasiado oscuro como para abanderar PlayStation 4, aunque no hay duda de que también es uno del que sus usuarios se pueden sentir muy orgullosos.

16 ■ Rol ■ FromSoftware ■ 1-6 jugadores
■ Castellano ■ 54,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

ESPECIAL JUEGOS DIFÍCILES




**DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN** reúne en un pack el juego original y sus DLC's con un remozado a 1080p y 60fps.

La muerte siempre llama dos veces

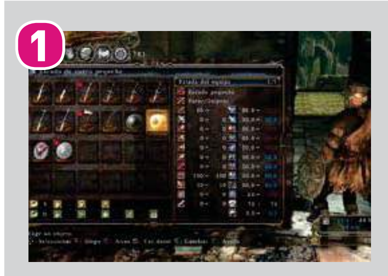
# DARK SOULS II
## SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Que nos van a matar mil veces está claro, pero al menos ahora lo hacemos a 1080p y 60 fps, que queda bastante más bonito.

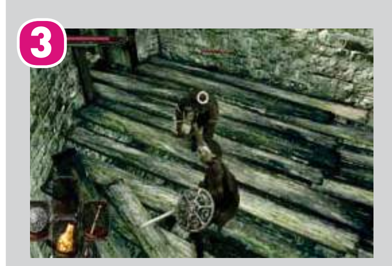
■ **DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN** reúne en un pack la aventura original y el parche *Scholar of the First Sin* que ya pudimos descargar en febrero. Este parche incluye nuevos personajes no jugables, eventos, descripciones de objetos que ofrecen más detalles, mejoras para la búsqueda de compañeros online y ajustes en algunos atributos de nuestro personaje, entre otras pequeñas variaciones. Lo más interesante es que incluye un nuevo jefe final, Aldia, que desbloquea su correspondiente final alternativo para el juego. La verdad es que el jefe final es uno de los menos inspirados del juego y el final (sin soltar spoilers) tampoco es gran cosa. También incluye los tres contenidos descargables (*Crown of the Sunken King*, *Crown of the Old Iron King* y *Crown of the Ivory King*) conformando un pack con más de 300 horas de contenido. Además, en lo jugable se ha cambiado la localización de muchos enemigos para sorprender a los jugadores veteranos de *DSII* y el número de jugadores online ha ascendido a 6 (invasor incluido).

→**LAS MEJORAS VISUALES**, la verdadera novedad de esta versión de nueva generación, ofrecen gráficos a 60fps y 1080p. La tasa de frames hace que la experiencia sea más fluida, pero la alta definición, aunque no hace ningún mal, es sólo un reescalado de las texturas y efectos de la pasada generación.

Los cambios de ubicación y cantidad de enemigos son un acierto para que los que ya hemos jugado


1


2


3

### EN BUSCA DEL ALMA PERDIDA

La apuesta de FromSoftware por un rol de acción pero tremendamente exigente es, sin duda, uno de las claves que ha hecho triunfar a la saga:

**1. VIVIENDO EN EL MENÚ.** Aunque *Dark Souls II* es un juego de rol de acción, pasamos muchísimo tiempo en los menús, escogiendo los objetos y equipamiento que queremos llevar. En ese sentido es como un juego de rol puro y duro de los de lápiz y papel.

**2. EXPLORAR, EXPLORAR Y EXPLORAR.** Nadie nos dice a dónde tenemos que ir ni qué tenemos que hacer, así que lo único que vale es descubrirlo por nosotros mismo explorando cada rincón de los laberínticos escenarios.

**3. Y LUCHAR.** La acción es otro de los pilares de la aventura, con unos combates que ponen a prueba nuestra habilidad con el pad y nuestra paciencia.



**Reyes**

No, ni el del Sevilla ni los Austrias o los Borbones; nos referimos a los 3 portadores de las coronas mágicas.






**LA MUERTE** es uno de los elementos que mejor define a esta aventura y ésta, una de las pantallas que más vemos.



**LA CANTIDAD DE CONTENIDO** que ofrece esta versión es realmente brutal. En total, tenemos más de 300 horas.



**LAS MEJORAS GRÁFICAS** no son ninguna revolución, pero se nota especialmente en los 60fps por segundo, que lo hacen más fluido.

## Retocando el juego original

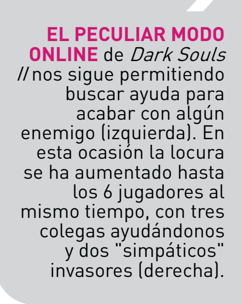
Además de las mejoras visuales que ofrece esta versión de nueva generación y DirectX.11, FromSoftware también ha retocado ligeramente algunos de los elementos jugables de la aventura. En parte para ofrecer alicientes a los que quieran repetirla, pero también para mejorarla:




**LA UBICACIÓN DE LOS ENEMIGOS** ha variado. Hay poderosos rivales que antes no estaban y zonas con muchos más enemigos, por ejemplo.



**EL EQUILIBRIO DIFICULTAD-RETO** se ha reconfigurado, aún más, modificando los atributos de nuestro personaje y de algunos de nuestros rivales.



**EL PECULIAR MODO ONLINE** de *Dark Souls II* nos sigue permitiendo buscar ayuda para acabar con algún enemigo (izquierda). En esta ocasión la locura se ha aumentado hasta los 6 jugadores al mismo tiempo, con tres colegas ayudándonos y dos "simpáticos" invasores (derecha).





al juego original pero, sinceramente, no es suficiente para hacernos repetir travesía. Eso sí, si no habéis jugado a *Dark Souls II* o no te pasaste los DLC's esta edición es una verdadera joya de la que no podréis separarte (como la abuela de Titanic y su collar). Y es que, aunque no sea un espectáculo visual y tenga aspectos jugables que han sido mejorados en *Bloodborne*, sigue siendo una experiencia absolutamente genial que todo jugón debería probar si es que tiene el valor y, sobre todo, la habilidad, necesarias para superar su altísima dificultad. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **La ingente cantidad de contenido** que reúne con *Dark Souls II* y sus 3 DLC's.
- **El equilibrio entre dificultad y recompensa** es, una vez más, uno de los puntos fuertes de la aventura.

### Lo peor

- **Gráficamente no está a la altura** de lo que debería ofrecer la nueva generación.
- **Las mejoras son tan limitadas** que no merece la pena repetir aventura. Y menos si tienes *Bloodborne*.

### Alternativas

- **Lords of the Fallen** es una copia, no barata de la fórmula *Souls*, aunque no está al mismo nivel.
- **Bloodborne** refina la receta FromSoftware añadiendo mejoras en el control, en lo técnico y en lo artístico. Lo mejor de PS4.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Se agradecen los 1080p y, sobre todo, los 60fps pero se nota demasiado el motor original de 360 y PS3. | 65 |
| **SONIDO** La banda sonora está a un magnífico nivel, aunque es tan escasa como las intrigantes voces en inglés. | 85 |
| **DURACIÓN** Entre la aventura principal y los tres DLC's podemos dedicarle más de 300 horas de juego. | 98 |
| **DIVERSIÓN** La genial fórmula de FromSoftware sigue siendo tremendamente adictiva, aun repitiendo. | 90 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **88** |

### Valoración

Una edición tremendamente completa que reúne todos los DLC's y añade algunas mejoras que, lamentablemente, no justifican su recompra. Los que no lo jugaran en la pasada generación están de suerte. Es un juegazo único.

18 ■ Lucha ■ Warner ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 69,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Gameplay 1 Gameplay 2

## El juego de lucha más "kompleto"

# MORTAL KOMBAT X



1

**Con *Tekken 7* y *Street Fighter V* en el horizonte, se avecina una época dorada para la lucha. Pero el presente del género no es dorado, sino rojo: el color de la sangre que derrocha *Mortal Kombat X*.**

■ **PARECE INCREÍBLE QUE TRAS MÁS DE 15 ENTREGAS** desde que *Mortal Kombat* se estrenara en los salones recreativos en 1992, Ed Boon y su equipo todavía sean capaces de sorprendernos con nuevos alicientes que invitan a combatir sin descanso. Porque ésta sigue siendo la principal virtud de *Mortal Kombat X*. Tanto si juegas en solitario como si prefieres jugarlo online, *MKX* ofrece una amplia gama de modos de juego, con muchos contenidos para desbloquear y originales desafíos para que la diversión no decaiga.

Pero empecemos por lo más importante: el sistema de juego, cuyos mimbres básicos no han cambiado mucho. *MKX* ofrece combates 2D 1 vs. 1 sólo para adultos con estómagos fuertes, ya que la violencia más cruda y explícita (tan exagerada que es imposible tomársela en serio) vuelve a ser una de sus señas de identidad
.

➔**MORTAL KOMBAT X VUELVE A USAR CUATRO BOTONES,** uno para cada extremidad, y un quinto para cubrirse. Dominar los combos y los distintos movimientos especiales (que se realizan combinando alguno de estos cuatro botones con las direcciones) son la clave de estos "kombates". A esto hay que sumar los agarres y la barra de especiales, con la que desencadenamos el brutal ataque "X-Ray", tan explícito en su puesta en escena que duele sólo de verlo.

Muchos escenarios ofrecen, además, acciones contextuales que pueden ser evasivas (apoyarnos en un muro o usar una liana para zafarnos del rival) u ofensivas (lanzarle algo, estampar su cabeza contra esa parte del escenario,

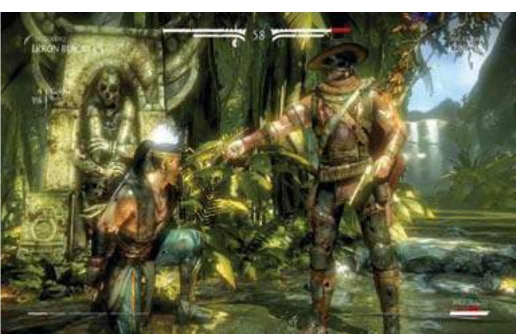





**RAIDEN Y COMPAÑÍA** vuelven en otro juego de lucha 2D 1 vs 1 tan fiel a sí mismo que encantará a los fanáticos de la saga *MK*.



**OFRECE UN MODO HISTORIA CORAL** en el que manejamos a varios personajes en 48 combates. La Tierra está en juego.



**ERRON BLACK Y KUNG JIN** son dos de los 8 personajes nuevos. Algunos son vástagos de luchadores clásicos.

## Mucho más que "fatalities"

*Mortal Kombat X* recupera algunos elementos de entregas anteriores, como los demoledores ataques "X-Ray" y los tres estilos de lucha para cada luchador (aunque ahora las diferencias entre dichas variantes son más profundas que entregas anteriores.

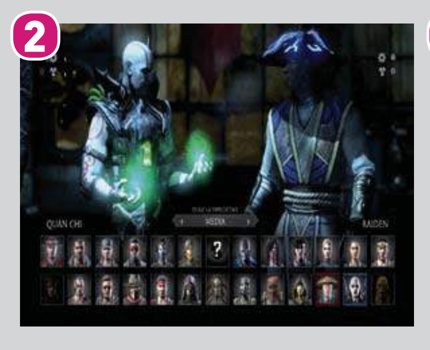


**TRES VARIANTES** tiene cada luchador. Hay que elegirlas antes de comenzar la pelea y no se pueden cambiar durante el combate (en los previos sí).



**ATAQUES X-RAY** Cuanto tengamos llena la barra de especiales podremos ejecutar el ataque "X-Ray". No apto para estómagos débiles...

2




3




## PARTIENDO DE LO "KLÁSICO"

*Mortal Kombat X* parte de los mimbres de anteriores entregas, pero mejorando e innovando en todos los sentidos.

**1. LUCHA "KLÁSICA".** Los combates siguen siendo 2D 1 vs. 1 con 4 botones de ataque, uno para cada extremidad.
**2. 24 LUCHADORES "DE SERIE".** Están la mayoría de los personajes clásicos junto a ocho personajes nuevos, como Ferra/Torr, D´Vorah o Cassie Cage.
**3. FINISH HIM!** Y por supuesto no faltan los "fatalities", "brutalities" y demás cruentos movimientos que duelen sólo de verlos...

etc.). Por último, cada luchador ofrece tres variantes, que hacen que varíe su estética y su forma de pelear (pueden ser más defensivos, incluir ciertas armas o movimientos especiales...). Eso sí, hay que elegir su estilo antes de que empiece el combate y no podemos cambiarlo durante la pelea Y no nos olvidamos de los Fatalities, Brutalities y demás sanguinarios golpes finales con los que sellamos nuestra victoria de la forma más imaginativa... y "kruenta".

*Mortal Kombat X* ofrece 24 luchadores "de serie", con clásicos de la saga como Scorpion, Sub-Zero, Kano o Liu Kang y 8 personajes nuevos como Ferra/Torr, Erron Black, D'Vorah o Cassie Cage. Otros personajes como Goro, Tanya o los cinematográficos Jason Voorhees (de Viernes 13) o Predator estarán disponibles también pero a golpe de DLC de pago.

**EN CUANTO A MODOS DE JUEGO,** hay un buen surtido. Si lo jugamos en solitario, además de combates sueltos, Desafíos de Suerte (combates con condicionantes aleatorios) y Entrenamien-

## Sub-Zero

Es uno de los luchadores clásicos que repiten en esta entrega, junto a Liu Kang, Raiden, Scorpion, Sonya, Johnny Cage, Kano...



## Más énfasis en el online

Sin descuidar ni un ápice al luchador "solitario", *Mortal Kombat X* pone mucho más énfasis en el online, con algunas ideas realmente interesantes, como las llamadas "Torres Vivientes".



**COMBATES ONLINE.** Aunque algunos se han quejado de problemas de "lag", nosotros en nuestras partidas no hemos tenido estos problemas.




**TORRES VIVIENTES.** Con retos que pueden cambiar cada día y cada hora. También podemos picarnos con un amigo a ver quién las supera antes y mejor.



**REY DE LA COLINA.** Aparte de las salas y los combates que nos harán subir de nivel, hay otras interesantes novedades como "Rey de la Colina".



**ENCADENAR GOLPES** con el "timing" adecuado es clave para ganar. Los combates son muy fluidos, a 60 fps-




**ELIGE TU FACCIÓN** y, con tus victorias, ayuda a que se imponga sobre las otras. Hay recompensas en juego.




**LA VIOLENCIA,** tan exagerada que es imposible tomársela en serio, vuelve a ser una de las señas de identidad.



**LOS ESCENARIOS** ofrecen acciones contextuales como en *Injustice: Gods Among Us*. Pueden ser evasivas u ofensivas.



**EL MODO HISTORIA** está narrado a base de secuencias de vídeo en las que no faltan los "quicktime events". Dura unas 2-3 horas.

### Scorpion

Cada luchador tiene tres variantes o estilos de lucha, y su estética puede cambiar levemente en función de la que elijamos.

to, hay un modo Historia coral en el que manejaremos a distintos personajes en cerca de 50 combates con una atractiva historia de fondo narrada a base de secuencias de vídeo que incluyen también "quicktime events". Y luego están las ya clásicas Torres, con 10 combates para cada personaje hasta alcanzar su final propio, sus Desafíos de Fuerza, su modo Superviviente y Sin Fin...

Y si decidís jugar online, además de retar a luchadores de todo el mundo a través de distintas opciones (combates que os harán subir de nivel, modalidades como Rey de la Colina...), tenemos también las Torres Vivientes, cuyos desafíos van actualizándose con modificadores aleatorios. En una de ellas los desafíos cambian cada día y en otra... ¡cada hora! Como veis, no hay lugar para el aburrimiento.

**Y LUEGO NOS QUEDA LA KRYPTA,** en la que gastamos las monedas que hayamos ganado disputando cada combate abriendo tumbas cuya recompensa es... ¡sorpresa! Además, esta Krypta tiene toques aventureros: bajo una perspectiva en primera persona explo-






**EL DOBLAJE AL CASTELLANO** es bueno, aunque hay voces que tenemos asociadas a ciertos personajes que "chirrían" un poco.





## ■ SI HABLAMOS DE VARIEDAD DE MODOS DE JUEGO, *MORTAL KOMBAT X* NO TIENE RIVAL ■





**EN LA KRYPTA** desbloqueamos contenidos muy diversos pero ahora tiene toques aventureros como puzzles, "quicktime events", etc.

## Modos de juego para todos

Seguramente la principal virtud de *Mortal Kombat X* sea su gran variedad de modos de juego. Tiene todos lo que podríamos esperar en un juego de lucha y mucho más, con ideas francamente originales, guiños a su pasado y horas y horas de diversión tanto si lo juegas en solitario como si prefieres darle al online. En este sentido, de momento no tiene rival.



**HISTORIA.** Además del modo Historia coral, cada luchador tiene su propia torre en la que tras superar a 10 oponentes, veremos su final propio.



**DESAFÍOS DE SUERTE.** Lucha con hasta 7 modificadores de partida aleatorios: cámara lenta o rápida, veneno, distintos proyectiles que "llueven"...



**TEST YOUR MIGHT!** Uno de los muchos "autohomenajes" que presenta *Mortal Kombat X*. Aporrea los botones y... ¡rompe materiales cada vez más duros!

ramos todos sus rincones en busca de objetos que nos permitan acceder a nuevas zonas, nos atacan enemigos como lobos o arañas a los que derrotamos con un "quicktime event", etc.

Un apartado gráfico a la altura (combates a 60 fps con un buen modelado de personajes y un gran diseño de escenarios) y un buen doblaje al castellano (aunque algunas voces "chirrían" en según qué personajes) ponen el broche de oro al juego de lucha más "kompleto" que hemos visto en lo que llevamos de "next gen". Si te gusta el género, no deberías dejarlo pasar. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

■ **Muchos modos de juego** y un planteamiento que invita a que no pares de jugar.

■ **Técnicamente cumple con creces,** con una puesta en escena espectacular y fluidos combates a 60 fps.

### Lo peor

■ **Que no incluya más luchadores** y escenarios "de serie". Ya hay DLC a la vista.

■ **El diseño de algunos de los nuevos** luchadores es algo soso y no terminan de estar bien aprovechados.

### Alternativas

- ***Injustice: Gods Among Us*** y pronto *Ultra Street Fighter IV* son dos remasterizaciones que pueden hacerle sombra.
- ***Killer Instinct*** en Xbox One y *Guilty Gear Xrd* en PS4 y PS3 (éste todavía no salió en Europa) son dos exclusivos de peso,

| | |
|---|---|
| ■ **GRÁFICOS** Fluidos combates a 60 fps y puesta en escena espectacular. El diseño de ciertos personajes nuevos flojea. | 89 |
| ■ **SONIDO** Banda sonora y efectos en la línea de la saga y bien doblado al castellano, aunque ciertas voces chirrían... | 87 |
| ■ **DURACIÓN** Tanto si lo juegas en solitario como si prefieres pelear online, tiene modalidades para dar y tomar. | 93 |
| ■ **DIVERSIÓN** Los fans de la lucha y/o de la saga se lo van a pasar en grande "reventando" literalmente a sus rivales. | 90 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **90** |

### Valoración

Un espectacular y completo juego de lucha que invita a jugar sin descanso y que tiene suficientes modos de juego como para mantenerte pegado al mando durante una buena temporada, tanto si lo juegas en solitario como si prefieres combatir online.

12 ■ Rol ■ Monster Games ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 44,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Tráiler

## Un mundo colosal en el bolsillo

# XENOBLADE CHRONICLES 3D



**El primer juego exclusivo de los nuevos modelos New 3DS y New 3DS XL es la adaptación de una de las obras maestras de Wii, por primera vez en formato portátil.**

■ **HACE UNOS AÑOS APARECIÓ EN Wii** un juego que logró superar todas las expectativas y se convirtió instantáneamente no sólo en uno de los títulos mejor valorados por los jugadores más exigentes, sino también en un clásico de los juegos de rol japoneses. Obviamente, hablamos de *Xenoblade Chronicles*, del cual ahora tenemos una adaptación portátil exclusiva de los modelos New 3DS y New 3DS XL.

El gran mundo que conocimos en Wii está trasladado en su totalidad a esta nueva versión, incluyendo todas sus inmensas regiones y todos sus planteamientos jugables. Este juegazo de mundo abierto ya destacó en Wii por ofrecer los escenarios más amplios y llenos de posibilidades que vimos en la consola, por lo que llevar todo eso a una portátil era un reto también grande.

➔**POR SUPUESTO, EL ARGUMENTO Y LOS PERSONAJES** también son los mismos. El mundo en el que se desarrolla *Xenoblade Chronicles* es uno de los más especiales que hemos visto en el género: hace mucho tiempo, los gigantescos titanes Bionis y Mekonis lucharon hasta matarse el uno al otro, y desde entonces la vida (formada por numerosas especies) ha surgido sobre sus inmensos cadáveres. Así pues, pasamos todo el juego explorando partes de la fisionomía de estos titanes, convertidas en vastos valles, bosques y cuevas, entre otras cosas.

A manos de nuestro protagonista, Shulk, llega la legendaria espada Monado, que parece ser lo único capaz de dañar a los mekon, unas peligrosas criaturas mecánicas que amenazan la paz en Bionis.

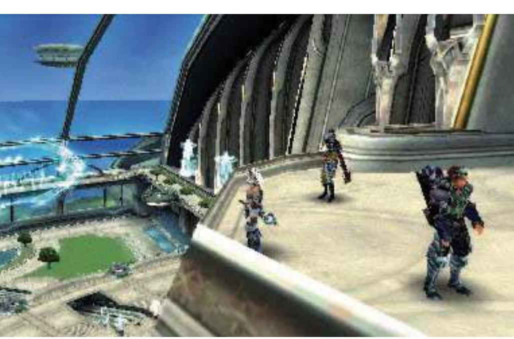





**ESTE JUEGAZO** de mundo abierto ofreció en su día los escenarios más amplios y llenos de posibilidades del catálogo de Wii.



**LOS TITANES BIONIS Y MEKONIS** pelearon hace mucho tiempo, hasta que acabaron matándose el uno al otro.



**A LO LARGO** de la aventura llegaréis a lugares y ciudades muy diferentes, y conoceréis distintas civilizaciones.

## Modo Colección

Aparte del efecto 3D, la única novedad es el modo Colección, que incluye una galería de personajes y la banda sonora. Para desbloquear los elementos de ambos, hay que reunir fichas: a través de StreetPass, con el amiibo de Shulk o con monedas de juego de 3DS.




**ESTE MODO** es accesible desde el menú principal del juego, e iréis desbloqueando poco a poco las siluetas y melodías a medida que consigáis fichas.




**LO MÁS DESTACABLE** del modo Colección es la posibilidad de escuchar la excelente banda sonora con auriculares, aunque cerréis la consola.

2




3




## EL MEJOR ROL

El juego que recuperó el prestigio del rol japonés llega por primera vez a una consola portátil.

**1. EXPLORAR.** El mundo de *Xenoblade* es inmenso, así que pasaréis mucho tiempo explorando sus amplios escenarios y descubriendo todo tipo de secretos.

**2. COMBATIR.** El sistema de combate combina tiempo real y comandos de manera brillante.

**3. UN GRAN ARGUMENTO.** Los textos del juego están traducidos al castellano.

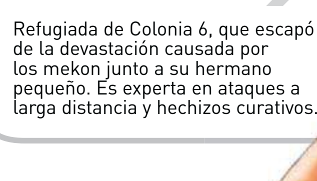
La espada es uno de los elementos más memorables del juego, ya que otorga visiones del futuro a su portador. En combate, esto se traduce en geniales secuencias con la muerte de uno de nuestros personajes cuando está a punto de ser derrotado, lo cual nos ayuda a impedir tal desenlace. Y es un recurso que funciona muy bien.

**LO CIERTO ES QUE EL SISTEMA DE COMBATE** de *Xenoblade* es muy sólido en todos los sentidos, y en nuestra opinión uno de los mejores jamás creados para un juego de rol en tiempo real. Cada personaje cuenta con sus propios comandos, los cuales podéis ir mejorando a medida que ganéis experiencia, y los movimientos están pensados para aportar un dinamismo especial a las peleas. Por ejemplo, algunos ataques son más efectivos si golpeáis al enemigo por la espalda, mientras que otros lo son si lo hacéis desde uno de sus laterales. La excelente jugabilidad del original de Wii se mantiene intacta en New 3DS, y resulta igual de placentero tanto combatir como explorar. Sin du-

### Sharla



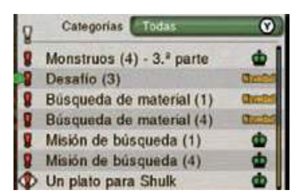
Refugiada de Colonia 6, que escapó de la devastación causada por los mekon junto a su hermano pequeño. Es experta en ataques a larga distancia y hechizos curativos.



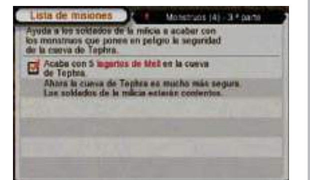


## Un montón de misiones

Uno de los mayores puntos fuertes del juego es su enorme cantidad de misiones opcionales. Las desbloquearéis al progresar en la historia y hablar con los personajes apropiados.




**A TRAVÉS DEL MENÚ** podéis comprobar vuestras misiones. Consisten principalmente en abatir criaturas específicas y encontrar objetos.




**CADA VEZ** que cumpláis una misión, recibiréis recompensas que pueden incluir dinero, experiencia e ítems. ¡No está nada mal!




**LOS ENEMIGOS DERROTADOS** dejan botines con objetos de todo tipo. Estas recompensas os harán la vida más fácil.




**LA RECONSTRUCCIÓN** de Colonia 6 es una de las tareas opcionales más fascinantes de *Xenoblade Chronicles*.




**EL MAPA DEL JUEGO** es enorme. Lo que veis aquí sólo es una parte de la Pierna de Bionis, uno de los dos titanes.



**REYN** es el mejor amigo de Shulk, junto a quien creció en Colonia 9. Y es muy fuerte en las cortas distancias.



**CARA METÁLICA** es un mekon especialmente dañino, y bastante diferente al resto. Esconde un importante secreto.

### Shulk

El gran protagonista. Además, es personaje jugable en *Super Smash Bros.* para Wii U y 3DS, y tiene su propio amiibo.

da, la Palanca C que incorpora la consola contribuye mucho a ello, porque consigue que sea muy cómodo controlar la cámara.

**LAS COMPARACIONES CON LA VERSIÓN ORIGINAL DE Wii** son inevitables, como también lo es el hecho de que esta versión no puede alcanzar el mismo nivel debido a las limitaciones de su hardware. La tecnología de New 3DS es muy buena, pero sus pantallas no son capaces de mostrar lo mismo de lo que fue capaz una Wii en su mejor momento, y menos en un port para el que obviamente se han invertido muchos menos recursos y tiempo que para el juego original. La resolución es inferior, y los dientes de sierra son apreciables en todo momento. Dicho todo esto, lo cierto es que llevar este gran juego a New 3DS no era tarea fácil, y la mayor virtud de la adaptación es que mantiene constante su fluidez de movimiento.

Así que, aunque esté un poco por debajo en resolución y otros detalles, la experiencia de juego y su enorme mundo están ahí para todos vosotros (aunque no aporta nuevos contenidos destacables respecto al juego original). En cuanto




**XENOBLADE** mezcla con maestría tiempo real y selección de comandos para ofrecer un gran sistema de combate.





## ■ UN IMPRESCINDIBLE PARA LOS AMANTES DEL ROL, AHORA EN FORMATO PORTÁTIL ■







**LA PANTALLA SUPERIOR** (izquierda) muestra la acción, mientras que en la inferior (derecha) vemos el mapa e información de los personajes.

### Mejora de habilidades

Como todo juego de rol que se precie, uno de los ingredientes básicos de *Xenoblade Chronicles 3D* es el desarrollo de personajes. Al ganar combates no sólo sumarán experiencia para subir de nivel, sino que también recibiréis unos puntos especiales con los que potenciar sus movimientos a vuestro gusto, y además desbloquearéis poderes.




**CADA PERSONAJE** cuenta con sus propios movimientos especiales, y podéis elegir cuáles potenciar más con la experiencia que ganéis.



**EN COMBATE,** los movimientos que hayáis decidido subir de nivel serán más poderosos, y causarán un daño mayor a los enemigos.



**ADEMÁS, CADA PERSONAJE** tiene su árbol de poderes correspondiente. Avanzar en cada rama le confiere diferentes beneficios.

al sonido, la banda sonora sigue siendo excelente, y las voces en inglés también son bastante buenas, aunque en esta versión perdemos la opción de seleccionar el doblaje original japonés por cuestiones de espacio (en cualquier caso, todos los textos están en castellano).

En definitiva: *Xenoblade Chronicles 3D* es un juego de rol extraordinario, uno de los mejores que encontraréis, y es sobre todo recomendable para quienes no tuvieron la ocasión de jugar al original de Wii. Un auténtico imprescindible para los amantes del rol, ahora en formato portátil. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

■ **Amplísima duración,** montones de misiones opcionales y muchas cosas que hacer.

■ **El sistema de combate** es excepcional, y le acompaña un gran argumento.

### Lo peor

■ **Visualmente** no alcanza el nivel de Wii, y no incluye la opción de las voces japonesas.

■ **Esta versión** no añade novedades más allá del anecdótico modo Colección y un discreto efecto 3D.

### Alternativas

• **Monster Hunter 4 Ultimate.** Otra gran experiencia rolera, aunque muy diferente.

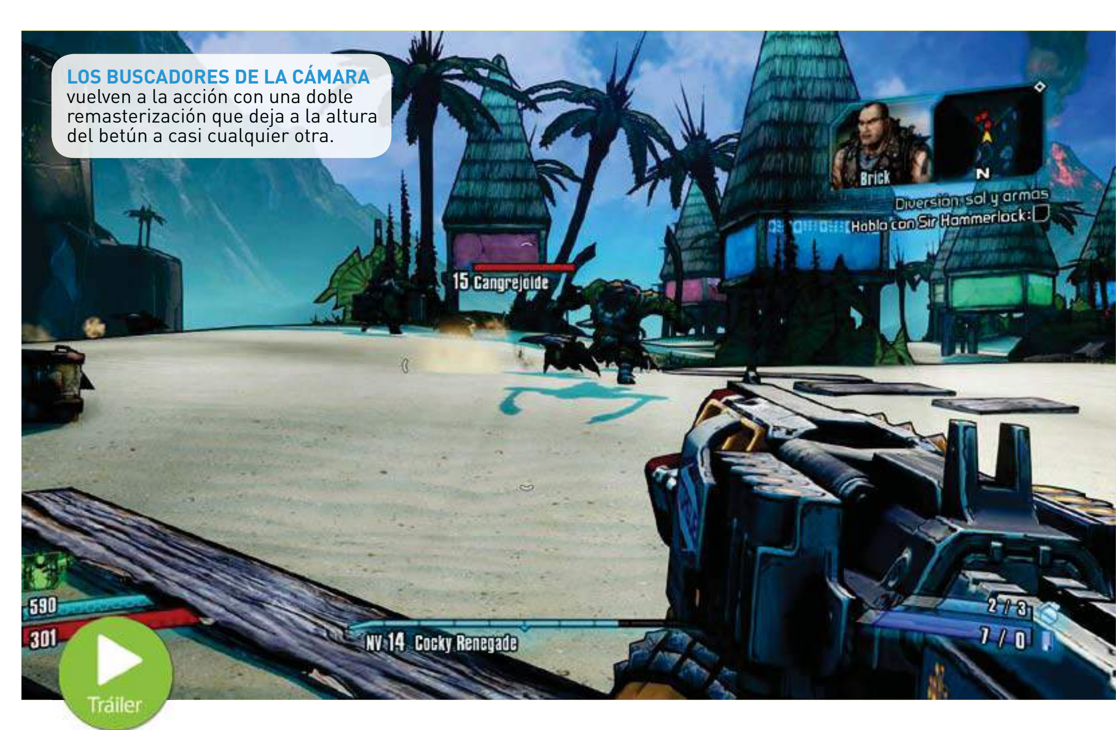
• **Bravely Default.** Uno de los grandes exponentes del rol japonés para 3DS, en este caso con combates por turnos.

| | |
|---|---|
| ■ **GRÁFICOS** Su gran virtud es la inmensidad de sus escenarios. Eso sí, la calidad visual no llega al nivel de Wii. | 83 |
| ■ **SONIDO** Excelente banda sonora. Una lástima haber tenido que sacrificar la opción del doblaje original japonés. | 90 |
| ■ **DURACIÓN** Unas 65 horas de aventura principal, y más del doble si queréis exprimirlo a fondo. | 94 |
| ■ **DIVERSIÓN** Tan placentero de jugar como en Wii, pero se echan en falta mayores novedades para esta versión. | 92 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **91** |

### Valoración

Uno de los mejores juegos de rol que jamás jugaréis, en una digna versión portátil. Visualmente no alcanza el nivel de Wii, pero se queda cerca y mantiene su fluidez y jugabilidad. Si no lo jugasteis en su día, no podéis perdéroslo.




LOS BUSCADORES DE LA CÁMARA vuelven a la acción con una doble remasterización que deja a la altura del betún a casi cualquier otra.

Ganadora de Miss Remasterización

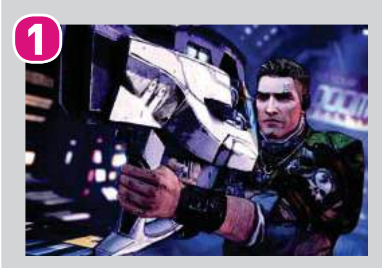
# BORDERLANDS
## UNA COLECCIÓN MUY GUAPA

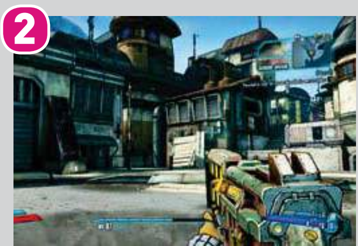
**Con su cara bonita, esta recopilación de una de las mejores sagas de PS3-360 se presenta con más de 150 horas de bellísima diversión.**

**EL GÉNERO DEL SHOOTER** ha sido sobreexplotado hasta la náusea en los últimos años, pero, por suerte, ha habido sagas que han sabido desmarcarse de la tendencia general de dedicar todos los recursos a las partidas de todos contra todos. Una de ellas es *Borderlands*, que apostó por un estilo aventurero en el que tuvieran cabida conceptos de rol, "sandbox" y algo que cada vez se estila menos: un buen cooperativo para cuatro jugadores. Así pues, en plena fiebre de las remasterizaciones, aterriza en PS4 y Xbox One una recopilación que incluye las dos últimas entregas de la saga de 2K: *Borderlands 2* y *Borderlands: The Pre-Sequel*. La primera no está, seguramente porque se requería más esfuerzo para adaptarla sin estridencias a los tiempos que corren...

Las remasterizaciones son un tema polémico donde los haya, pues se están fabricando como churros, con la excusa de que PS4 y One no son retrocompatibles. Ahora bien, hay grados: la que nos ocupa es una auténtica bestialidad en cuanto a contenidos, al ser un pack que incluye dos juegos inmensos de por sí. Si ya los jugasteis al completo en su día, seguramente no os merezca la pena repetir, pero, si se os pasó alguno o no catasteis los geniales DLC, estáis ante una ocasión ideal para redimiros y gozar a base de bien.

**EL DESARROLLO ES EXACTAMENTE EL MISMO** que en los originales, con unos tiroteos frenéticos que obligan a tener un nivel de experiencia acorde con el de los enemigos. Las misiones principales y las secundarias se cuentan por decenas y, aunque el argumento en sí no es nada del otro mundo, la aventura rezuma humor, con un







### LA FRONTERA DE 2K SE ACICALA

El pack incluye *Borderlands 2* y *Borderlands The Pre-Sequel* con varias mejoras de consideración:

**1. AVENTURAS COMPLETAS.** No sólo se incluye el contenido estándar de los dos juegos, sino también todos los DLC que se han lanzado para ellos, lo cual es mucho decir, pues esta saga es, con mucho, la que más y mejor ha sabido explotar los contenidos descargables.

**2. 1080P Y 60 FPS.** La adaptación a PS4-One se ha traducido en un aumento de la resolución y la tasa de imágenes, así como en una mitigación del "popping", pero el nivel de detalle general apenas ha sufrido cambios.

**3. CROSS-SAVE Y PANTALLA PARTIDA.** Los usuarios de PS3 y Xbox 360 pueden pasar sus partidas guardadas a PS4 y One, aunque sólo entre consolas de la misma compañía. Por otro lado, el multijugador local se ha ampliado a cuatro personas, en contraste con las dos que admitían las entregas originales.



### Jack el "Guapo"

El presidente de Hyperion es el malo en *Borderlands 2*, pero, en *The Pre-Sequel*, es quien nos va haciendo encargos.





**LAS MECÁNICAS DE ROL** son tan importantes como las de shooter. Las subidas de nivel son el ejemplo más claro.


**LAS ARMAS LÁSER Y LAS CRIOGÉNICAS** son exclusivas de *The Pre-Sequel*, igual que la mecánica del oxígeno finito.



**CADA PERSONAJE** tiene un poder muy diferenciado: armas dobles, escudos voladores, portales a otro mundo, invisibilidad, drones...

## Excepción entre la polémica

Los DLC levantan ampollas entre la gente, y con razón, pero *Borderlands* es una de las pocas sagas que pueden presumir de haber lanzado contenidos de gran calidad. Este pack incluye todos los que ha habido, aunque hay algunos de los de *The Pre-Sequel* que requieren bajar un parche de ocho gigas.


**EPISODIOS.** *B2* tiene cuatro grandes campañas extra, en tanto que *The Pre-Sequel* tiene una. También están los packs para ir más allá del nivel 50.


**PERSONAJES.** Cada juego tiene seis personajes en total, de los que dos se corresponden con DLC: Gaige-Krieg (en *B2*) y Jack-Aurelia (en *Pre-Sequel*).

**BORDERLANDS 2** es el mejor juego del pack con mucha diferencia. Incluye cinco episodios pequeños que fueron DLC en su día y que están repletos de momentos hilarantes, como una boda oficiada por un robot con ínfulas de Papa o una lucha contra un escorpión con muy malas pulgas.






doblaje al castellano que es de los mejores que se hayan visto.

El apartado técnico luce bien en la nueva generación, a 1080p y 60 fps, aunque a veces se producen caídas de la tasa de imágenes por segundo, sobre todo en *The Pre-Sequel*, que, por cierto, aunque es muy notable, es menos redondo que *Borderlands 2*, que es una obra maestra, y más si se tiene en cuenta que están todos los contenidos descargables. Para compensar, esa pre-secuela cuenta con mecánicas que no están en su pareja, lo que hace que el combo tenga una fuerza descomunal. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **Dura y dura:** completar los dos juegos con sus DLC puede llevar unas 150 horas.
- **La fórmula** de shooter, rol, sandbox y cooperativo es gloriosa, como la localización de los diálogos al castellano.

### Lo peor

- **La tasa de imágenes** sufre caídas, sobre todo en *The Pre-Sequel*, peor optimizado, pese a que es más reciente.
- **Falta la entrega inicial:** si se hubiera incluido, este pack habría sido legendario.

### Alternativas

- **Destiny** es lo más parecido, pero exige estar conectado y es menos variado.
- **Far Cry 4** es otro shooter en un enorme mundo abierto.
- **Gears of War 3,** en Xbox 360, es de los pocos juegos con un cooperativo tan deslumbrante.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Se han subido a 1080p y 60 fps, pero el estilo "cel shading" hace que la mejoría no sea demasiado notoria. | 70 |
| **SONIDO** La adaptación de todos los giros humorísticos al español es brutal, y la banda sonora tiene puntos brillantes. | 92 |
| **DURACIÓN** Completar los dos títulos y todos sus DLC puede llevar cerca de 150 horas, sin exagerar. Es algo demencial. | 97 |
| **DIVERSIÓN** La fórmula de shooter, rol, sandbox y cooperativo funciona como un reloj suizo. El goce está garantizado. | 93 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | 91 |

### Valoración

Esta colección tan coqueta no es una remasterización más. Incluye uno de los mejores juegos de PS3-360 y otro muy notable, junto con todos sus DLC, lo cual es una barbaridad. Si os perdisteis alguno en su día, dejar pasar esta ocasión sería un crimen.

Por Jorge S. Fernández



18 ■ Aventura ■ Fictiorama ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 19,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







## EN BUSCA DE UNA CURA

Michael se despierta tras varios días en la cama. No recuerda nada de lo ocurrido pero pronto tendrá que convertirse en un auténtico héroe en busca de la cura a una extraña enfermedad.

**1. DESPUÉS DE LA MISTERIOSA OLA.** En este campo de refugiados viven aquellos a los que las nuevas autoridades consideran un peligro potencial de contagio, mientras que en la ciudad ha vuelto la normalidad.

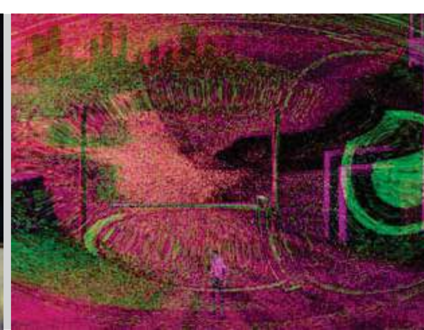
**2. ¿CÓMO SALIR DEL CAMPO DE REFUGIADOS?.** Será una de nuestros primeros objetivos. Más allá se encuentra la ciudad y puede que también una cura. Las relaciones con los demás personajes del campo y los guardias serán claves en el desarrollo de esta historia.

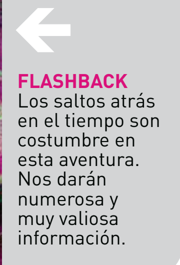
**3. AVENTURA POINT & CLICK CLÁSICA.** La mecánica de juego será muy familiar para los amantes del género. Un inventario, distintos objetos para recoger y combinar con otros. Tenemos que arrastrarlos a un punto clave de la pantalla para resolver los numerosos puzles del juego.



**UN MUNDO GRIS Y HOSTIL.** El aspecto de la aventura es muy crudo. Manda el humor negro en un entorno post apocalíptico





**FLASHBACK** Los saltos atrás en el tiempo son costumbre en esta aventura. Nos darán numerosa y muy valiosa información.

## Ayuda a los "disueltos" a sobrevivir

# DEAD SYNCHRONICITY

Tráiler

**Los madrileños Fictiorama firman una aventura point & click clásica en un mundo post apocalíptico y lleno de injusticias.**

■ **DEAD SYNCHRONICITY** es el fruto del trabajo a dúo entre el estudio madrileño Fictiorama, que son quienes han llevado todo el peso del desarrollo, y los veteranos estudios Daedalic Entertainment. Se trata de una aventura clásica Point & Click, de esas que ahora vuelven a protagonizar nuevos lanzamientos todos los meses y que son un caldo de cultivo perfecto para los estudios indie. La diferencia es que *Dead Synchronicity* nos propone una historia cruda, lejos de los típicos argumentos épicos y fantásticos a las que nos acostumbra el género.

Como toda buena aventura gráfica, tiene siempre unos buenos giros de humor y personajes entrañables, pero los chicos de Fictiorama nos meten de lleno en un mundo post apocalíptico, gris y tremendamente hostil.

→**NUESTRO PROTAGONISTA, MICHAEL,** debe encontrar la cura a una mortal enfermedad que está sembrando el caos en un campo de refugiados que llegaron allí como consecuencia de la misteriosa "ola", y ahora el ejército se ocupa de que no vuelvan a salir por el presunto miedo al contagio.

Michael tiene que luchar contra los flashback en el tiempo que asaltan su cabeza, y contra el nuevo poder establecido tras la catástrofe para poder conseguir su objetivo, mientras resuelve decenas de puzles al estilo de las aventuras gráficas más clásicas.

*Dead Synchronicity* tiene un aspecto original y crudo, con geniales ilustraciones y una historia que va aumentando su interés. Sus puzles están bien planteados y en numerosas ocasiones nos obligarán a rompernos la cabeza en busca de su solución, aunque no siempre sea la más lógica. HC

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | 80 |
| ■ SONIDO | 77 |
| ■ DURACIÓN | 78 |
| ■ DIVERSIÓN | 82 |

**Valoración** Para los incondicionales de las aventuras Point & Click. No es una ficción fantástica o épica, sino que es tan crudo, adulto y real como la vida misma

**PUNTUACIÓN FINAL 82**

Por Jorge S. Fernández

16 ■ RPG ■ Obsidian ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 41,99 € (descargable) ■ Ya disponible


**LA HISTORIA** es rica y profunda, contada con detenimiento. La toma de decisiones es una constante en su desarrollo.



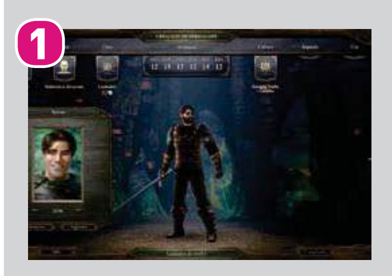

**PERSPECTIVA ISOMÉTRICA** los gráficos aunque son de aspecto clásico tienen una calidad sobresaliente, ya que están pre renderizados y se mueven con total fluidez.

## Cerca de la eterna perfección

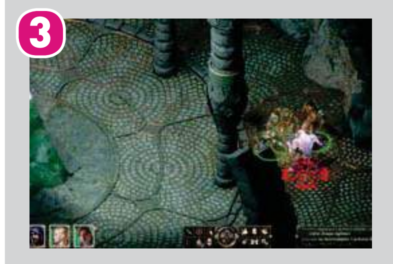
# PILLARS OF ETERNITY

Tráiler

Este título de Obsidian es mucho más que un homenaje a *Baldur´s Gate*. Ya es un RPG de culto y con identidad propia

1


2


3


### VIVE UNA HISTORIA ÉPICA Y ETERNA

Mazmorras, ruinas, castillos o templos medievales, todos estos parajes lúgubres, sombríos y decadentes tienen cabida en *Pillars of Eternity*.

**1. PERSONALIZA A TU PERSONAJE.** Las opciones de personalización de nuestro avatar son casi ilimitadas: bárbaro, druida, guerrero paladín y otros muchos podremos encarnar con el aspecto que más nos guste.

**2. EVOLUCIÓN Y HABILIDADES.** Como todo buen RPG, *Pillars of Eternity* nos permite ir añadiendo nuevas habilidades a los conocimientos de nuestro protagonista. El "looteo" nos permitirá obtener jugosos items que mejorarán nuestros niveles de destreza, gestionando los perfiles de varios personajes a la vez.

**3. COMBATE CLÁSICO.** Todo en este juego huele a clásico. Es un auténtica gozada enfrentarse a hordas de enemigos mientras en la pausa de combate coordinamos todos los movimientos ataque.

■ **KICKSTARTER LO HA VUELTO A CONSEGUIR**, o mejor dicho, los "backers" de *Pillars of Eternity*. Para muchos, volver a jugar un auténtico *Baldur´s Gate* era un viejo sueño por el que llevaban esperando años, y la espera ha merecido y mucho la pena. Muchos de los desarrolladores de ese juego o *Icewind Dale* se reúnen en *Pillars of Eternitiy* para traernos un RPG sublime y genial. Desde el primer minuto podemos sentir por los cuatro costados que nos encontramos ante un título que sabe ofrecernos pura diversión con sus clásicas mecánicas de juego, a la vez que nos ofrece un aspecto gráfico y técnico realmente pulido.

→ **EL DESARROLLO ES EL DE UN RPG CLÁSICO,** que según el momento de la historia donde nos encontremos nos permite controlar a varios personajes de forma simultánea. La perspectiva es isométrica, y el sistema de combate es el característico de los anteriores títulos en que se inspira, con sus geniales pausas para dar órdenes a cada uno de los personajes. Como en todo RPG, el "looteo" y "crafteo" son una de las principales características, que dotan de personalidad a cada uno de los personajes.

La historia es épica y se desarrolla en un mundo de imponentes dimensiones, donde visitamos multitud de lugares con un claro corte medieval fantástico. Sin duda lo mejor de *Pillars of Eternity* son sus divertidos combates, en los que la táctica y la estrategia a seguir cuando pausamos la batalla son la clave para salir victoriosos. HC

**NUESTRO VEREDICTO**

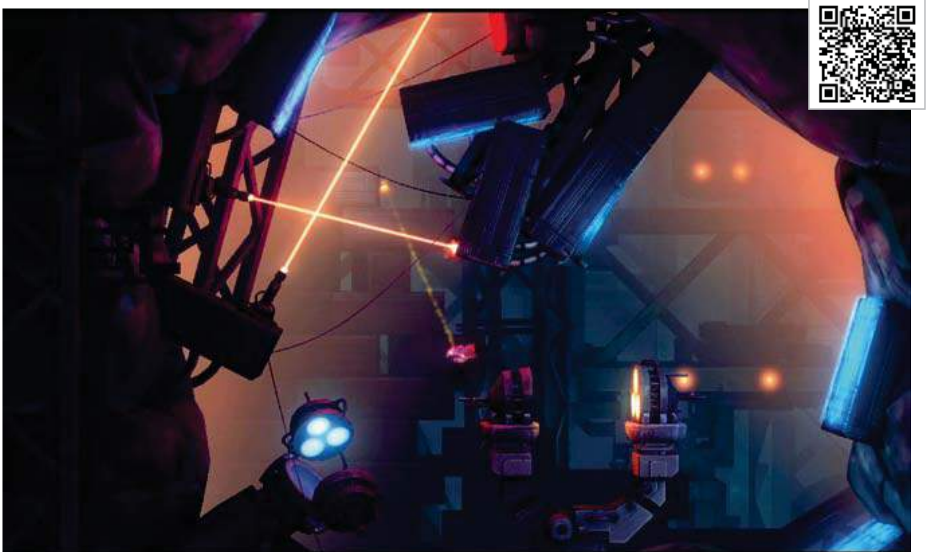
| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | 90 |
| ■ SONIDO | 90 |
| ■ DURACIÓN | 94 |
| ■ DIVERSIÓN | 93 |

**Valoración** Larga vida a Obsidian y a este enorme homenaje a los RPG que crearon verdadera escuela. Un título absolutamente imprescindible con sabor a clásico.

**PUNTUACIÓN FINAL 93**

# OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









## Wii U | AFFORDABLE SPACE ADVENTURES




**POCOS JUEGOS DE Wii U** aprovechan tan bien el Gamepad de la consola como en este juego de puzles ambientado en Spectaculon, un misterioso planeta que exploramos con una versátil nave espacial. Aquí, el Gamepad hace las veces de panel de control de la nave, pudiendo alternar entre dos motores (de combustible o eléctrico), que nos dan acceso a distintas habilidades de propulsión, antigravedad o incluso distintos trenes de aterrizaje. Gestionamos cada una de estas habilidades con la pantalla táctil, teniendo que activar y desactivar algunas de ellas rápidamente para poder sortear los artefactos o mecanismos de defensa, que nos detectarán según los niveles de ruido, calor o electricidad que generemos. Un divertido puzle que se vuelve aún más loco con su multijugador local para 3, en el que cada jugador controla distintas habilidades de la nave. Una gran exclusiva de Wii U.

**Valoración** Pocos juegos usan el Gamepad y las dos pantallas tan bien como este título. Una gozada, además con multijugador local.




## PS4-Vita | TOUKIDEN KIWAMI



**MONSTER HUNTER CREÓ** un estilo único, que a muchos puede parecer muy árido y profundo. Como alternativa, Koei Tecmo creó este *Toukiden*, más simple en opciones como la gestión del inventario y con un sistema de combate más ágil y permisivo. *Kiwami* ahonda en esta idea, incluyendo el juego original más una nueva trama, nuevos tipos de misiones (infinitas, con bichos más duros), más armas... es como la versión 2.0 del juego, que además debuta en PS4 con leves mejoras visuales, cross-save con Vita...

**Valoración** Un juego tipo *Monster Hunter* para los que no tienen tiempo o paciencia para *MH* y buscan algo más ágil y "ligero". **85**

## PS4-One-PS3-360-PC | RIDE



**UN JUEGO SIN "ACABAR",** esa es la sensación que deja el nuevo simulador de velocidad de Milestone, que pese a contar con un gran control, flaquea en lo técnico, con bugs que incluso pueden romper el juego (como partidas guardadas corruptas). Y no solo eso: largos tiempos de carga o pocos circuitos (algunos atípicos en el género, como la pista helada) terminan de lastrar un juego que, aunque saciará tu sed de velocidad a dos ruedas, es mejorable en casi todo.

**Valoración** Milestone vuelve a ofrecer un gran control sobre 2 ruedas, aunque todo lo demás tiene amplio margen de mejora.






## Wii U-3DS | MARIO VS DONKEY KONG: TIPPING STARS

**EL "MARIO" TIPO "LEMMINGS",** en el que no manejamos a los personajes directamente, sino que gestionamos y colocamos en cada uno de los 64 niveles una serie de objetos, como rampas o vigas para sortear pinchos para facilitar su avance, debuta en 3DS y Wii U. Lo cierto es que su propuesta es muy conservadora, muy baja en dificultad y apenas se sale de lo visto en anteriores juegos de la serie. Solo prologan su vida el modo taller y los niveles bonus, aunque se echan en falta opciones como cross-save.

**Valoración** Un puzle facilón, que no aporta novedades respecto a anteriores entregas. Al menos es cross-buy y baratito. **78**

## PS4-Wii U-PC-Vita-3DS | WHITE NIGHT

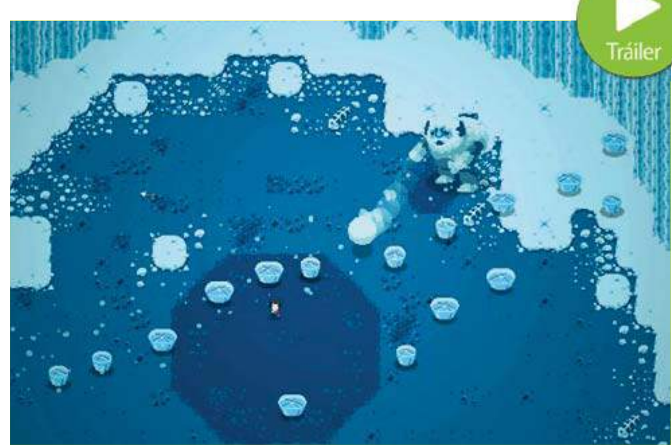



**ESTE SURVIVAL, EN BLANCO Y NEGRO,** nos invita a adentrarnos en una macabra mansión y descubrir qué horrores tuvieron lugar en ella, e incluso cruzarnos con fantasmas. Todo ello con una estética en blanco y negro, en la que ir recogiendo cerillas para iluminar las zonas es imprescindible. Una aventura repleta de puzles (no todos igual de brillantes) que te dejará huella si lo pruebas.

**Valoración** Es un Survival atípico, que cede todo el peso a los puzles y la ambientación, asfixiante en algunos momentos. **80**

## PS4 - Vita - PC | TITAN SOULS

Tráiler



**UN PUNTO DE VIDA Y UNA FLECHA** (que puedes recoger tras lanzarla) es todo lo que tienes para derrotar a 20 titanes en este difícil y desafiante reto, aunque antes deberás descubrir su punto débil. Un juego que sigue la línea *Hotline Miami*, tanto en la estética pixelada como en su dificultad y la enorme cantidad de veces que vas a morir. Un reto de los que desquician, pero que acabarás amando.

**Valoración** Otro reto para valientes, esta vez llevado al extremo de contar con una única "bala" y punto de vida. Morirás MUCHO. **82**




## PS Vita | ORESHIKA TAINTED BLOODLINES

**PS VITA RECIBE OTRO J-RPG** exclusivo, esta vez con clara ambientación nipona, combates por turnos y bastantes ideas originales, como su funcionalidad online para visitar el pueblo de nuestros amigos.

**Valoración** Un gran J-RPG, aunque llega en inglés y es bastante denso, sobre todo en las primeras horas. **80**




## PS4 - PS3 - XO - 360 - PC | LIFE IS STRANGE EP. 2

**EL 2º CAPÍTULO** de esta aventura deja mejores sensaciones que el primero, gracias a unos mejorados puzles. Eso sí, sus problemas son similares, como la resolución de ciertas situaciones y que llega en inglés...

**Valoración** Es una experiencia que engancha y que va a más... aunque requiere cierto nivel de inglés. **86**



## PS4 - PS3 - Xbox One- PC | TOWER OF GUNS

**UN SHOOTER** que remite a los clásicos del género, con acción rápida y sin complicaciones, en entornos generados procedimentalmente. Lástima que se haga repetitivo pronto y se quede corto en modos.

**Valoración** Un shooter repetitivo, que carece de opciones y modos para captar el interés más tiempo. **71**

EPISODIO



SI SOMOS USUARIOS de PS4, PS3 o 360 deberemos esperar un pelín más, ya que hasta mayo no podremos adquirir este descargable.

## DRAGON AGE: INQUISITION

**Xbox One-PC** | 14,99 € - 1,5 GB

# Fauces de Hakkon

**UNA ZONA INÉDITA** repleta de entornos variados llega al juego de Bioware, muy apetecible para explorar y donde un nuevo guión le otorga más protagonismo a otros personajes que a nuestro propio grupo. Ahora la dificultad es algo más elevada que en la campaña principal, lo cual no es malo, pero sí lo es que el DLC presente demasiadas misiones poco innovadoras y aburridas y, de forma más notable, que la historia carezca de la calidad del original. Además, el precio resulta alto si consideramos que no tardaremos más de ocho horas en completarlo, aunque es una buena elección si lo que buscamos es más de lo mismo.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MODO



## GRAND THEFT AUTO V

**PS4-One-PS3 360-PC**

Gratis - 4,5 GB

# Los Golpes

**TRAS UNA LARGA ESPERA** y a pesar de que sólo son cinco, los golpes ya están aquí. Podemos repetirlos todos cuando queramos, aunque lo importante es que dan nueva vida (y gratis) al multijugador.

VALORACIÓN ★★★★★



PERSONAJES



## MORTAL KOMBAT X

**PS4-One-PC** | 29,99 €

# Kombat Pack

**CUATRO PERSONAJES** dan lustro a este DLC y llegarán de manera progresiva al juego de lucha. Tanya y Tremor son dos, aunque los más interesantes son Predator y Jason (de Depredador y Viernes 13), siendo este último el primero en estar disponible. Eso sí, el "mortal" precio del pack lo hace muy poco recomendable.

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

VARIOS



## DB XENOVERSE

**PS4-One-PS3-360-PC** | 9,99 €

# Paquete GT 1

**UN BUEN PUÑADO** de habilidades, Almas Z y misiones engordan el total de este descargable, cuyas principales adiciones son un escenario, dos maestros y tres personajes (entre ellos, Son Goku y Trunks de GT). Pero, a pesar de parecer mucho, la sensación de que esto debía venir añadido al juego principal es absoluta.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



## CALL OF DUTY: A. W.

**PS4-One-PS3-360-PC** | 14,99 €

# Ascendance

**AUNQUE CADA VEZ** que se publica un DLC para la franquicia lo decimos, no nos cansamos de ello: estamos ante el típico paquete que, entre otros detalles, incorpora cuatro mapas multijugador (destacan Perplex y Chop Shop) y el capítulo "zombi". ¿Lo mejor? Esto último. ¿Lo peor? Su nada razonable precio.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

EPISODIO



## SUNSET OVERDRIVE

**Xbox One** | 9,99 € - 1,27 GB

# El Amanecer...

**SEMEJANTE** en la cantidad de añadidos que trajo el primer DLC, pero superior en calidad, se presenta el último descargable que recibe esta locura de juego. Una fábrica de robots es donde nuevas misiones, armas y enemigos se dan cita, generando una experiencia divertida, pero igualmente corta y en consecuencia carilla.

VALORACIÓN ★★★☆☆

# DEMOS




## FINAL FANTASY XV

**A pesar de haberse distribuido** a través de un método más bien "roñoso", la demo presenta unas tres horas de juego en las que un escenario abierto nos ofrece misiones secundarias mientras buscamos a Bégimo. Un tutorial, la invocación de Lamú, un apartado visual espectacular (con tironcillos) y las batallas en tiempo real terminan de completarla.



## RIDE

**Únicamente en sus versiones** para PS4 y PC, la demo del juego de velocidad creado por Milestone presenta un circuito y tres motos y está disponible para aquellos que aprecien un buen control por encima del resto de características del título.



## THE CREW

**Las carreras de estilo abierto** de Ubisoft ya llevan unos meses en las tiendas, aunque ahora tenemos la ocasión de probarlas gracias a que en PS4 y One (no sabemos por qué no en 360 y PC) disponemos de dos horas de juego a modo de demo.

# MULTIMEDIA



## RAINBOW SIX SIEGE

**La vuelta de la franquicia** de Tom Clancy está cercana. Poco tráiler hemos visto desde el E3, así que bienvenido es el que se ha publicado hace poco, mostrando escenas y posibilidades del juego.



## FIRE EMBLEM

**Sin un subtítulo** para occidente todavía definido, la saga de Nintendo volverá a 3DS en 2016. La historia será de nuevo su principal activo, tal y como sacamos en claro de lo emitido en el último Direct.



## HALO 5: GUARDIANS

**Si el virus de los retrasos** no le afecta, el Jefe Maestro volverá en octubre. Mientras tanto, en Estados Unidos se han visto unos anuncios que presentan las dos caras del guión de esta entrega.



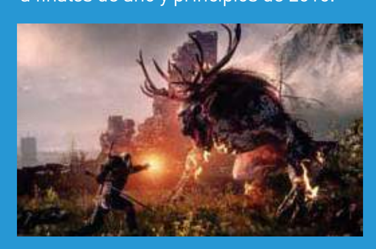
## BATMAN ARKHAM KNIGHT

**Todavía faltan dos meses** para el cierre de la trilogía de Rockstead, por lo que siguen apareciendo interesantes vídeos. Uno de los más recientes es un gameplay que dura siete intensos minutos.

# NOTICIAS

## MARCHA ATRÁS

Si bien desde CD Projekt RED se han declarado repetidamente en contra de los DLCs de pago, parece que han cambiado de opinión. Así, *The Witcher 3: Wild Hunt* contará con dos descargables que ofrecerán treinta horas de juego, costarán 25 euros y se lanzarán a finales de año y principios de 2016.



## NINTENDO ATACA

*Mario Kart 8* y *Super Smash Bros.* traen buenas nuevas. Al primero acaban de llegar un modo 200cc y su segundo descargable, mientras que el título de lucha sumará previo pago a Lucas (de la saga EarthBound) en junio y a Mewtwo el 28 de abril, si bien este último está disponible sin coste si registramos los juegos de 3DS y Wii U.

## EN EL HORIZONTE

La desarrolladora de *Payday 2* ha anunciado que seguirá apoyando su juego hasta 2017, lo que garantiza la llegada de más contenido adicional. El que sí estará disponible para cuando leáis estas líneas es The Consequence, el segundo de los DLCs que profundizan en la historia de *The Evil Within.*

## MÚSICA Y ESTADO

Los usuarios de PS4 y PS3 ya pueden obtener la aplicación de Spotify, aunque no se adivina que podamos verla a corto plazo en otras consolas. Y también está lista (de momento sólo en su versión norteamericana) una web que informa del estado de PSN, al estilo de la ya veterana de Microsoft para Xbox.

## La web del mes




### EL VOTO ÚTIL

**cp.nintendo.co.jp/es**

No sabemos si será porque es año electoral, pero Nintendo ha decidido darnos la oportunidad de votar a los personajes que querríamos ver en *Super Smash Bros.*

Con eso, y un poco de suerte, convertiremos a nuestro héroe favorito en todo un luchador.



LOS MEJORES

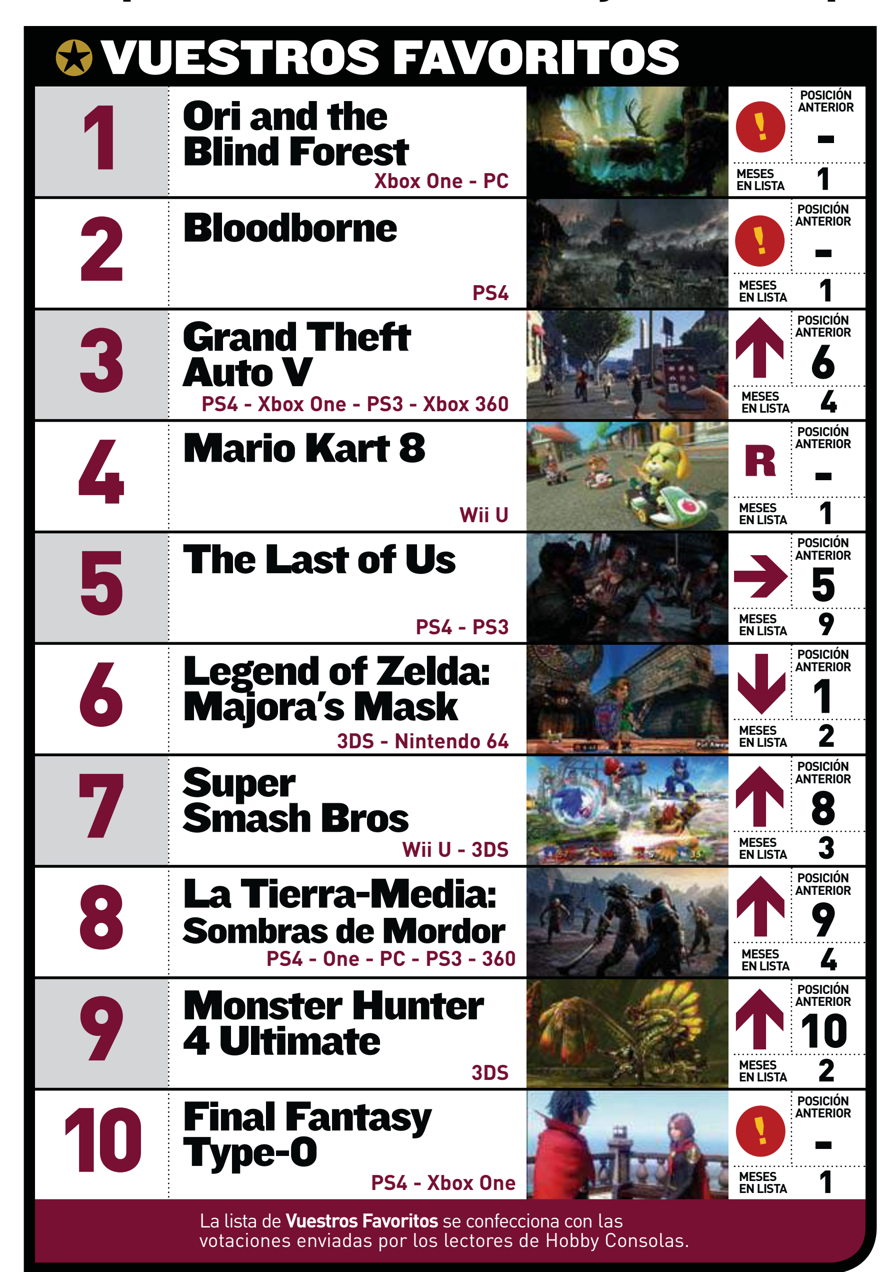
## TU OPINIÓN CUENTA

Hazlos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados entrando en nuestra página de Facebook:
www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

# TOP JUEGOS

## La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



### VUESTROS FAVORITOS

| Pos. | Juego | Plataformas | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Ori and the Blind Forest | Xbox One - PC | ! - | 1 |
| 2 | Bloodborne | PS4 | ! - | 1 |
| 3 | Grand Theft Auto V | PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 | ↑ 6 | 4 |
| 4 | Mario Kart 8 | Wii U | R - | 1 |
| 5 | The Last of Us | PS4 - PS3 | → 5 | 9 |
| 6 | Legend of Zelda: Majora's Mask | 3DS - Nintendo 64 | ↓ 1 | 2 |
| 7 | Super Smash Bros | Wii U - 3DS | ↑ 8 | 3 |
| 8 | La Tierra-Media: Sombras de Mordor | PS4 - One - PC - PS3 - 360 | ↑ 9 | 4 |
| 9 | Monster Hunter 4 Ultimate | 3DS | ↑ 10 | 2 |
| 10 | Final Fantasy Type-0 | PS4 - Xbox One | ! - | 1 |

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

### LOS MÁS ESPERADOS

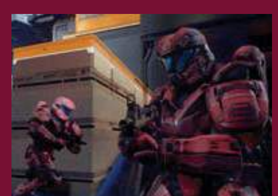


**1 Batman Arkham Knight**
PS4 - Xbox One - PC
La aventura del Caballero Oscuro se ha retrasado tres semanas, pero promete ser uno de los hitos de este año.
FECHA: 23 DE JUNIO

**2 MGS V: The Phantom Pain**
PS4 - One - PC - PS3 - 360
Kojima y Konami han estado a la gresca el último mes, pero esperemos que eso no afecte al bueno de Big Boss.
FECHA: 1 DE SEPTIEMBRE



**3 The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC
Cada vez está más próximo el día en que Geralt de Rivia intentará dejar a todo el mundo con la boca abierta.
FECHA: 19 DE MAYO



**4 The Division**
PS4 - Xbox One - PC
La mezcla de shooter, rol y MMO de Ubisoft no se ha dejado ver el pelo desde hace mucho tiempo, pero debería llegar a lo largo de este año.
FECHA: 2015

**5 Halo 5: Guardians**
Xbox One
El juego del gato y el ratón que protagonizarán el Jefe Maestro y el agente Locke ya cuenta con fecha confirmada.
FECHA: 27 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

### VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... BLOODBORNE

La valoración de Hobby Consolas (nº 286) fue de 93.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

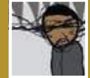




**Hacen falta más juegos así**
Mario Zarco

"Te hace volver a sentirte como un niño novato que empieza a jugar. Hace dar cada paso con el miedo de un primerizo, por mucha experiencia que tengas".

NOTA 100



**Una obra de arte visual**
Jesús Guijarro

"Su jugabilidad recuerda a *Dark Souls*, pero es más trepidante, con una banda sonora y un doblaje que son sobresalientes. Atrapa con su atmósfera oscura".

NOTA 96



# LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

| PUESTO | JUEGO | NOTA MEDIA | REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas | REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu | WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN | REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer | WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot | REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **Bloodborne** PS4 | 94 | 93/100 "Es una experiencia tan frustrante como satisfactoria" | 36/40 No disponible | 9,1/10 "Un extenuante y alucinante viaje a la locura más profunda" | 9,75/10 "Una macabra obra maestra que te reta continuamente" | 9/10 "En la muerte, hay vida, y en la sangre, hay redención" | 10/10 "Encandila y eleva a Miyazaki como uno de los más grandes" |
| 2 | **Devil May Cry Definitive Ed.** Xbox One - PC | 90 | 89/100 "Con sus novedades, es una excelente remasterización" | -/40 No disponible | 8,9/10 "Capcom lleva a PS4 y One el gran juego que ya conocíamos" | 9/10 "Seas nuevo o repitas, esto sí es una remasterización" | 9/10 "No es sólo una mejor versión de *DmC*, sino un clásico" | -/10 No disponible |
| 3 | **Xenoblade Chronicles 3D** New 3DS | 87 | 91/100 "Si no lo jugasteis en su día en Wii, no podéis perdéroslo" | -/40 No disponible | 8,7/10 "No luce tan bien como en Wii, pero su grandeza impacta" | 9/10 "Otra oportunidad de experimentar la grandeza del J-RPG" | 8/10 "Aunque es peor que el de Wii, supera a la mayoría de RPG" | -/10 No disponible |
| 4 | **Ori and the Blind Forest** Xbox One - PC | 87 | 92/100 "Nos ha abierto los ojos a un mundo de poesía audiovisual" | 36/40 No disponible | 8,5/10 "Puede frustrar, pero su mundo es realmente memorable" | 9,5/10 "Es difícil, pero hacía mucho que no disfrutábamos tanto" | 9/10 "No sólo es bonito, sino que sorprende con los trucos que usa" | 7/10 "Bajo su irreprochable estética, no se ven ideas originales" |
| 5 | **OlliOlli 2: Welcome to Olliwood** PS4 - PS Vita | 84 | 86/100 "Similar a la primera entrega: es un arcade de skate refinado" | -/40 No disponible | 9/10 "Un juego de skate desafiante, técnico y bien estructurado" | 8/10 "Un juego divertido que reafirma lo que ya hizo el primero" | 8/10 "Es parecido al primero, pero, si no lo jugaste, te encantará" | -/10 No disponible |
| 6 | **Hotline Miami 2: Wrong Number** PS4 - PS3 - PC - Vita | 80 | 86/100 "Cuesta separarse de su violento y decadente universo" | -/40 No disponible | 8,8/10 "Un brutal juego en el que matar y morir frenéticamente" | 8,5/10 "La frustración deja paso a la diversión cuando progresas" | 9/10 "Una clara mejoría sobre una fórmula que ya era tremenda" | 5/10 "La fórmula está agotada y muchas novedades no funcionan" |
| 7 | **Battlefield Harline** PS4 - One - PC - PS3 - 360 | 78 | 85/100 "Mantiene las duras bases de la saga, con policías y ladrones" | 34/40 No disponible | 8/10 "La campaña es fresca y el online tiene cosas para todos" | 8/10 "Olvídate de la campaña y ve directo al refinado multijugador" | 7/10 "No te lleva a Iwo Jima u Oriente Medio, pero es puro *Battlefield*" | 7/10 "Un 'spin off' que se siente menor que la saga principal" |
| 8 | **Final Fantasy Type-0 HD** PS4 - Xbox One | 76 | 84/100 "Tiene detalles que recuerdan por qué nos gustaba tanto *FF*" | -/40 No disponible | 8/10 "Su tono crudo y su acción rápida suponen un cambio de ritmo" | 6/10 "Es un experimento que supone un paso en falso para la saga" | 8/10 "La acción es rápida y atrapa, pero la narrativa resulta burda" | -/10 No disponible |
| 9 | **Mario vs DK: Tipping Stars** Wii U - 3DS | 72 | 78/100 "Ideal para iniciarse en los puzles, pero de baja dificultad" | 33/40 No disponible | 6,8/10 "La cantidad de contenido es genial, pero no la falta de ideas" | 8/10 "Podría tener más novedades, pero sus niveles se disfrutan" | 5/10 "Es muy tedioso hasta que llegas a los verdaderos desafíos" | -/10 No disponible |
| 10 | **Mario Party 10** Wii U | 70 | 80/100 "Un juego muy divertido, sobre todo con amigos o familiares" | 33/40 No disponible | 6,5/10 "Tras 17 años, la saga necesita más que Gamepad y amiibo" | 6/10 "Una buena excusa para competir con amigos... y ya está" | 6/10 "Es imposible ignorar lo parecido que es a sus predecesores" | -/10 No disponible |

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

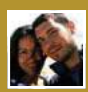


## Un juego "mortal"

Alberto de Pablo

"Te atrapa más y más con cada muerte y con cada paso que das. Su ambientación hace que sea sobresaliente. Lástima de los tirones y el popping que sufre".

NOTA 95

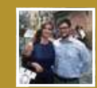


## Su crueldad es deliciosa

Esli Martínez

"Como los *Souls*, su dureza hace de cada victoria un gran triunfo. La lucha es más ágil cuando te habitúas y entiendes que esquivar es el nuevo escudo".

NOTA 95

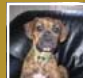


## Un auténtico placer

Cris VarMor

"Con *Bloodborne*, me he iniciado a lo grande en este género. Con una gran factura artística, es desafiante e inmersivo. Es un verdadero placer superarte a ti mismo".

NOTA 94



## Muere de alegría

Guillermo Durà

"Por fin llega lo mejor a PS4. Es un juegazo que atrapa hasta el final con su gran jugabilidad, aunque mueras por su dificultad. Lástima de los errores gráficos".

NOTA 92

**El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:**

**MORTAL KOMBAT X**



# LOS RECOMENDADOS

## Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

### PLAYSTATION 4



El juego del mes

**BLOODBORNE**

PS4 ha recibido, por fin, su primera gran exclusiva. Si no se tiene miedo a su dificultad, es un imprescindible.

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | The Last of Us Remast. | 95 | 49,95 € |
| 2 | GTA V | 94 | 72,50 € |
| 3 | Destiny | 94 | 72,95 € |
| 4 | Bloodborne ! | 93 | 69,95 € |
| 5 | NBA 2K15 | 93 | 72,50 € |
| 6 | Sombras de Mordor | 92 | 69,95 € |
| 7 | Dragon Age Inquisit. | 92 | 69,95 € |
| 8 | Far Cry 4 | 92 | 69,95 € |
| 9 | Borderlands: UCMG ! | 91 | 59,95 € |
| 10 | Wolfenstein: New Order | 90 | 69,95 € |

### XBOX ONE



El juego del mes

**MORTAL KOMBAT X**

La saga de lucha más bestia que ha existido vuelve por sus fueros con su décima entrega numerada. Finish him!

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Forza Horizon 2 | 95 | 64,95 € |
| 2 | GTA V | 94 | 72,50 € |
| 3 | Destiny | 94 | 72,95 € |
| 4 | NBA 2K15 | 93 | 72,50 € |
| 5 | Sombras de Mordor | 92 | 69,95 € |
| 6 | Dragon Age Inquisit. | 92 | 69,95 € |
| 7 | Far Cry 4 | 92 | 69,95 € |
| 8 | Ori and the Blind Forest | 92 | 19,99 € |
| 9 | Borderlands: UCMG ! | 91 | 49,95 € |
| 10 | Sunset Overdrive | 90 | 64,95 € |

### PLAYSTATION 3



El juego del mes

**DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN**

FromSoftware está de moda y, casi a la vez que *Bloodborne*, llega esta remasterización.

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | GTA V | 99 | 59,95 € |
| 2 | Skyrim | 96 | 19,95 € |
| 3 | Uncharted 3 | 96 | 19,95 € |
| 4 | Red Dead Redemption | 96 | 19,95 € |
| 5 | Metal Gear Solid 4 | 96 | 19,95 € |
| 6 | The Last of Us | 95 | 39,95 € |
| 7 | Bioshock Infinite | 95 | 19,95 € |
| 8 | Castlevania LoS 2 | 95 | 49,95 € |
| 9 | Gran Turismo 5 | 95 | 19,95 € |
| 10 | Super Street Fighter IV | 95 | 16,95 € |

### XBOX 360



El juego del mes

**RIDE**

Milestone ha vuelto al asfalto con un juego de motos que, aunque tiene "bugs" graves, puede llegar a divertir.

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | GTA V | 99 | 59,95 € |
| 2 | Skyrim | 96 | 19,95 € |
| 3 | Red Dead Redemption | 96 | 19,95 € |
| 4 | Bioshock Infinite | 96 | 19,95 € |
| 5 | Castlevania LoS 2 | 95 | 49,95 € |
| 6 | Super Street Fighter IV | 95 | 24,95 € |
| 7 | CoD Modern Warfare 3 | 95 | 19,95 € |
| 8 | Gears of War 3 | 94 | 19,95 € |
| 9 | Halo 4 | 94 | 29,95 € |
| 10 | Forza Motorsport 4 | 94 | 19,95 € |

### 3DS



El juego del mes

**XENOBLADE CHRONICLES 3D**

Este RPG es la primera exclusiva de New 3DS (no funciona, por tanto, en las 3DS anteriores).

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Smash Bros | 96 | 44,95 € |
| 2 | Zelda: Ocarina of Time | 94 | 44,95 € |
| 3 | Pokémon X / Y | 94 | 44,95 € |
| 4 | Zelda: A Link Between... | 94 | 44,95 € |
| 5 | Zelda: Majora's Mask | 93 | 44,95 € |
| 6 | Monster Hunter 4 Ultim. | 93 | 44,95 € |
| 7 | Resident Evil Revelat. | 93 | 44,95 € |
| 8 | Super Mario 3D Land | 93 | 44,95 € |
| 9 | Fire Emblem Awaken. | 93 | 44,95 € |
| 10 | Animal Crossing N. Leaf | 93 | 39,95 € |

### PS VITA



El juego del mes

**TOUKIDEN KIWAMI**

No es tan bueno como un *Monster Hunter*, pero este título es ideal para combatir monstruos en multijugador cooperativo.

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Metal Gear Solid HD C. | 93 | 29,95 € |
| 2 | Street Fighter X Tekken | 93 | 49,95 € |
| 3 | Ult. Marvel vs Capcom 3 | 93 | 44,95 € |
| 4 | Dragon's Crown | 92 | 39,95 € |
| 5 | A. Creed III Liberation | 91 | 29,95 € |
| 6 | Uncharted: El Abismo... | 91 | 29,95 € |
| 7 | Little Big Planet | 90 | 19,95 € |
| 8 | Virtua Tennis 4 | 90 | 29,95 € |
| 9 | Need for Speed Most W. | 90 | 19,95 € |
| 10 | Killzone Mercenary | 90 | 19,95 € |

### Wii U



El juego del mes

**MARIO VS DONKEY: TIPPING STARS**

Los puzles llegan a Wii U con este título, en el que hay que ayudar a muñecos de cuerda.

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Smash Bros | 97 | 59,95 € |
| 2 | Bayonetta 2 | 95 | 47,95 € |
| 3 | DKC Tropical Freeze | 93 | 47,95 € |
| 4 | Monster Hunter 3 Ult. | 93 | 59,95 € |
| 5 | Rayman Legends | 93 | 29,95 € |
| 6 | Super Mario 3D World | 92 | 59,95 € |
| 7 | N. Super Mario Bros U | 92 | 59,95 € |
| 8 | The Wonderful 101 | 92 | 47,95 € |
| 9 | Zelda: Wind Waker HD | 91 | 59,95 € |
| 10 | Mario Kart 8 | 91 | 59,95 € |

### PC



El juego del mes

**PILLARS OF ETERNITY**

Obsidian Entertainment ha firmado otro gran RPG, tras un proceso de "crowdfunding".

**Imprescindibles**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Diablo III | 98 | 39,95 € |
| 2 | L.A. Noire | 98 | 19,95 € |
| 3 | Batman Arkham City | 98 | 19,95 € |
| 4 | StarCraft II | 98 | 39,95 € |
| 5 | Star Wars: Old Republic | 97 | 12,95 € |
| 6 | StarCraft II: Heart of... | 96 | 39,95 € |
| 7 | Mass Effect 3 | 96 | 19,95 € |
| 8 | The Witcher 2 | 96 | 19,95 € |
| 9 | Bioshock Infinite | 95 | 19,95 € |
| 10 | Total War Rome II | 95 | 54,95 € |

## → LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

# carreras de motociclismo

**Los títulos de motos nunca han sido tan aclamados como los de coches dentro del género de la velocidad, pero hay verdaderas joyas con manillares.**



**PS2** Descatalogado

## 1 TOURIST TROPHY

Polyphony Digital, el estudio creador de *Gran Turismo*, se quiso despedir de PlayStation 2 en 2006 con un juego que aprovechó muchos de los contenidos que se habían creado ya para la célebre saga automovilística, en especial el motor gráfico y los circuitos. Aunque no llegaba al nivel de su hermano de cuatro ruedas, *Tourist Trophy* es, seguramente, el juego de motos más completo que haya habido nunca. Sin embargo, pese a que muchos lo consideran casi un juego de culto, sólo vendió 700.000 copias en todo el mundo, es decir, es casi imposible que veamos una secuela.




**Arcade - MegaDrive - 3DS** 4,99 €

### 2 SUPER HANG-ON

Yu Suzuki demostró ser un genio del género de la velocidad, con juegos como *OutRun*, *Virtua Racing*, *Ferrari F355 Challenge* o *Super Hang-On*, todos ellos basados en el sistema de "checkpoints".



**PS4 - PC - PS3 - 360 - Vita** 39,95 €

### 3 MOTOGP 14

Milestone Studios ha trabajado con un puñado de sagas de motos (*SBK*, *MXGP*, *MUD*), pero, sin duda, su trabajo más completo hasta la fecha es el juego oficial del Mundial de MotoGP de la temporada 2014.



**Gamecube** Descatalogado

### 4 WAVE RACE: BLUE STORM

La segunda y última entrega de esta saga de motos de agua contaba con una recreación del mar y una física del oleaje fantásticas. Fue una de las estrellas de la hornada inicial de GC.



**Xbox 360** Descatalogado

### 5 PROJECT GOTHAM RACING 4

Las carreras de coches de *PGR* ampliaron su abanico a las motos en su última entrega. Pilotar por las calles de Londres, Tokio, Las Vegas o San Petersburgo era una gozada.

## → LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



**Javier Abad**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | The Last of Us Rem. | PS4 |
| 2 | Mario Kart 8 | Wii U |
| 3 | RE Revelations 2 | One |
| 4 | Dragon Age Inquisit. | One |
| 5 | Bloodborne | PS4 |
| 6 | Zelda: Majora's Mask | 3DS |
| 7 | Mortal Kombat X | One |
| 8 | The Order 1886 | PS4 |
| 9 | Battlefield Hardline | PS4 |
| 10 | Xenoblade Chr. | New 3DS |



**Alberto Lloret**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Mortal Kombat X | PS4 |
| 2 | Bloodborne | PS4 |
| 3 | Hotline Miami 2 | Vita |
| 4 | Zelda: Majora's Mask | 3DS |
| 5 | RE Revelations 2 | One |
| 6 | Dying Light | PS4 |
| 7 | Monster Hunter 4 U. | 3DS |
| 8 | Affordable Space A. | Wii U |
| 9 | Final Fantasy Type-0 | One |
| 10 | 3D OutRun | 3DS |



**David Martínez**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | GTA V | PS4 |
| 2 | Bloodborne | PS4 |
| 3 | Call of Duty AW | PS4 |
| 4 | Destiny | PS4 |
| 5 | Titanfall | One |
| 6 | Mario Kart 8 | Wii U |
| 7 | Super Smash Bros | Wii U |
| 8 | Far Cry 4 | PS4 |
| 9 | Zelda: Majora's Mask | 3DS |
| 10 | Battlefield Hardline | PS4 |

**Daniel Quesada**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Mass Effect 3 | 360 |
| 2 | Portal 2 | PS3 |
| 3 | Skyrim | 360 |
| 4 | Bioshock Infinite | 360 |
| 5 | Shenmue II | Xbox |
| 6 | Mortal Kombat X | PS4 |
| 7 | Borderlands UCMG | One |
| 8 | The Evil Within | One |
| 9 | Dragon Ball Xenov. | PS4 |
| 10 | Xenoblade Chr. | New 3DS |

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Bloodborne | PS4 |
| 2 | Mortal Kombat X | PS4 - Xbox One - PC |
| 3 | Legend of Zelda: Majora's Mask | 3DS |
| 4 | Resident Evil Revelations 2 | PS4 - One - PC - PS3 - 360 |
| 5 | Mario Kart 8 | Wii U |

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.





# NINTENDO Y SU FUTURO

## CUANDO EL CIELO YA NO DECIDE

**Nintendo, la compañía cuyo nombre traducido sería "que el cielo decida", ha anunciado importantes cambios en su estrategia, como su introducción en el mercado de las apps para móvil.**



Tras meses de reticencia, Nintendo, quizá presionada por los resultados económicos (mermados sobre todo por las bajas ventas de Wii U) y sus propios accionistas, ha anunciado importantes cambios en su estrategia de cara al futuro más cercano. Un futuro que, en algunos casos, va a llevar a la compañía precisamente por algunos de los caminos que anteriormente negaron, como su introducción en el mercado de juegos descargables para tabletas y smartphones. Unos cambios que. eso sí, no serán incompatibles con su negocio habitual, con el que de hecho estas nuevas plataformas se podrían integrar a través de un nuevo servicio que sustituirá al Club Nintendo, que desaparecerá en septiembre.

➔**POR SI ESTA NUEVA VÍA NO FUERA SUFICIENTE,** y para demostrar que las consolas van a seguir siendo el centro de su negocio, Nintendo también ha anunciado que trabaja en una nueva consola, NX, de la que no se desvelarán más datos hasta 2016 (ni siquiera en el E3 de este año... aunque quien sabe). Las dudas al respecto son enormes: ¿será un sistema en el que primará el músculo técnico para competir con PS4 y Xbox One? ¿o por el contrario será una plataforma que se integrará en esta reorientación de Nintendo? Lo único cierto es que los primeros cambios se materializarán este mismo otoño, con la llegada de los primeros juegos para tablet y smartphone, junto con el servicio "integral" que están desarrollando con :Dena. A partir de ahí, ya podremos ver por dónde van a ir los tiros... ■







## EL PRIMER PASO
## Un cambio de estrategia

**Nintendo ha anunciado que creará juegos para móvil. Serán títulos nuevos (no adaptaciones de juegos de 3DS o Wii U) con sus personajes estrella, co-creados con :DeNA.**




**DISPOSITIVOS INTELIGENTES.** Smartphones y tablets recibirán juegos de Nintendo, creados para ellos. Se está diseñando un servicio que los integrará con sus máquinas.

Nintendo

:DeNA

**:DENA** es una desarrolladora de juegos para móvil. Nintendo ha comprado un 10% de la compañía, y :DeNA un 1,5% de Nintendo.




**EFECTOS POSITIVOS.** Tras anunciar el acuerdo, las acciones de Nintendo subieron un 21% en Japón y un 28% en EE.UU. Y las de :DeNA un 10%...



## A LA CONQUISTA DEL SMARTPHONE

**EL ACUERDO ENTRE NINTENDO** y :DeNA va a suponer muchas cosas. La primera, una nueva fuente de ingresos para Nintendo, que creará junto con :DeNA juegos originales pensados y diseñados para dispositivos "inteligentes". Para :DeNA, acceder a un catálogo de personajes e IPs muy reconocidas. Para ambos, es una alianza que puede ser el revulsivo que necesitaban para volver a liderar sus respectivos segmentos. En cualquier caso, Satoru Iwata, presidente de Nintendo, lo ha dejado muy claro: "queremos crear un puente entre los dispositivos inteligentes y las consolas. No nos adentraríamos en este mercado si no tuviéramos una estrategia ganadora. " Los primeros juegos casi seguro llegarán este otoño, junto con un servicio central que unificará consolas, PC, tabletas...

**MARIO** y otros iconos de Nintendo tendrán juegos originales para móvil. ¿Llegaremos a ver tablets o móviles como estos? Quien sabe.

**■ NINTENDO ENTRARÁ ESTE 2015 EN EL MERCADO DE APPS PARA SMARTPHONES ■**





# PROJECT NX La nueva máquina de Nintendo

**SATORU IWATA, EL PRESIDENTE** de Nintendo fue también el encargado de anunciar que preparan una nueva consola, por el momento con el sobrenombre de Project NX. Iwata anunció que no se desvelarán más datos hasta 2016, pero que descansará sobre un concepto original e innovador. ¿Será NX la patente que registraron hace meses, una portátil con componentes de control intercambiables? ¿Una potente sobremesa pensada para competir contra PS4 o Xbox One? ¿O acabará siendo la rumoreada Nintendo Fussion, la propuesta para unificar los mercados portátiles y domésticos? Sea lo que sea, toca esperar un poco.




Imágenes ficticias

# ¿SUPONE EL FIN DE Wii U?

A corto plazo, no. Hay muchos y buenos juegos en camino. Otra cosa es lo que pase en 2016...



## DEVIL'S THIRD

Lo nuevo del polémico Itagaki llegará en exclusiva a Wii U, ofreciendo una intensa mezcla de acción con armas de fuego y blancas. Llegará este año, aún sin fecha.



## PROJECT ZERO V

Nintendo ha confirmado que la quinta entrega de esta saga de terror llegará este mismo año a Wii U, haciendo uso del Gamepad como visor de la cámara.



## SPLATOON

El 29 de mayo llegará a las tiendas este original juego de disparos, que sustituirá las balas por pintura (y transformarnos en calamar) y duelos online para 8.



## YOSHI'S WOLLY WORLD

El simpático dinosaurio de Nintendo protagonizará un colorido plataformas de desarrollo 2D, en un precioso mundo realizado en lana. Llega en el 26 de junio.



## XENOBLADE CHRONICLES

Es el RPG de Wii U que todo aficionado al género está esperando. Un mundo abierto enorme, combates con más acción, técnicamente muy atractivo...



## THE LEGEND OF ZELDA

La nueva y prometedora aventura de Link se ha retrasado a 2016, y por el momento, es uno de los escasos juegos de Wii U anunciados para el próximo año.




# VUELTA AL ORIGEN JUGUETERO

**A NINTENDO** también le está funcionando muy bien otra pata "nueva" en su negocio: la vuelta al mundo de los "juguetes". Las figuras NFC amiibo están siendo una locura allí donde aterrizan. Ya van 5 oleadas y casi todas las figuras están agotadas (llegan con cuentagotas, otra práctica de la compañía heredada de los años 80). Y es un fenómeno que no para: ya hay más figuras en camino, cartas amiibo...



**PLATA & ORO** En EE.UU. tienen figuras de edición limitada, como este Mario de oro.




**AMIIBO DE LANA.** *Yoshi's Wolly World* llegará con 3 amiibos especiales, tejidos en lana (y en color verde, azul y rosa),

**CARTAS AMIIBO.** *Animal Crossing: Happy House Designer* será el primero en utilizarlas.



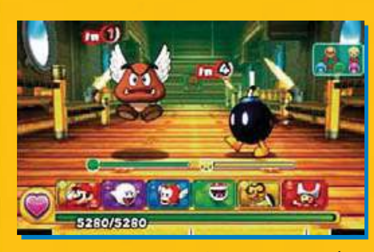
**PERSONALIZACIÓN.** No son juguetes como tal, pero tampoco son juegos. Estas carcasas para personalizar la New 3DS "pequeña" son también otra fiebre que se agota allí por donde pasa. En Japón hay casi 60 modelos ya.

# ¿ES EL FIN DE 3DS?

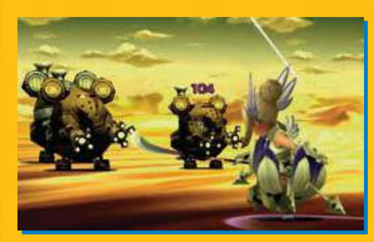
Tampoco. Ahora mismo no tiene muchos lanzamientos, pero Nintendo creará juegos distintos para cada plataforma.



**DBZ EXTREME BUTODEN.** Obra de Arc System Works, promete ser EL JUEGO de lucha con la licencia de "Dragon Ball". Buena pinta tiene...



**PUZZLE & DRAGONS.** El puzle nipón más exitoso para smartphone va a recibir una versión 3DS que añade un modo con personajes de Nintendo.



**BRAVELY SECOND.** El regreso de Square Enix al J-RPG más clásico fue un éxito, y su secuela directa está a puntito de lanzarse en Japón.



**RODEA THE SKY SOLDIER.** Es lo nuevo de Yuji Naka, el creador de Sonic, y llegará también a Wii U. Aquí el vuelo tendrá un papel central.

# NO PLACE FOR KOJIMA

Como si de una premonición se tratara, una de las frases con las que se promocionó *Metal Gear Solid 4*, "No place for Hideo" (no hay lugar para Hideo), se ha cumplido. El 1 de abril, fecha en la que comenzaba el nuevo año fiscal de Konami, la compañía anunció una reestructuración que, por el momento, ya se ha cobrado dos víctimas: Hideo Kojima ya no forma parte de la directiva de Konami y su estudio, Kojima Productions, desaparece o, como la filial de Los Angeles, se reconvierte en Konami L.A. Y aún hay más: poco después, la famosa coletilla "A Hideo Kojima Game", ha sido borrada de todos los artes y carátulas en la web oficial de la compañía.

Por si este, a priori, feo detalle no fuera suficiente, alguien del estudio ha confirmado, que los miembros clave del equipo como Kojima tienen limitado el acceso a Internet y las redes sociales, y han pasado a tener un contrato con Konami que acaba en 2015, limitando además su aparición en eventos como la promoción del juego durante su lanzamiento. Todo ello mientras Konami anunciaba que ya está trabajando en futuras entregas de la serie *Metal Gear* e intentaba aplacar la ira de los fans con un escueto comunicado en el que "confirmaba" que Kojima continuaría trabajando en la serie. Un extraño panorama que abre un sinfín de incógnitas en el futuro de ambas partes, y que vamos a intentar analizar desde todas las perspectivas posibles.

➔ **LA DISCREPANCIA Y LA LUCHA DE PODER PODRÍA HABER SIDO** el detonante de esta confrontación, a priori definitiva, entre Hideo Kojima y Konami, compañía a la que ha lleva ligado 29 años, desde 1986.

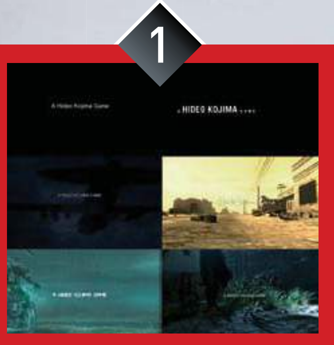
Las causas de este desencuentro pueden haber sido de naturaleza muy diversa, desde el temor de algunos directivos al creciente peso y dependencia de Konami de la figura de Kojima, a un pulso de este último. No es ningún secreto que Kojima lleva queriendo dejar la dirección de la serie desde que terminó *Metal Gear Solid 3*, y que por una u otra razón, siempre ha acabado al frente de las posteriores entregas. Si a esto sumamos que al formar parte de la directiva de Konami, ha tenido que repartir su tiempo entre el diseño y la creación (facetas en las que se siente más cómodo) con la parte más orientada al "negocio", a pensar cómo debía promocionar y vender su juego, ▸▸

**Hideo Kojima, el padre de *Metal Gear*, podría tener ya un pie fuera de Konami. La desaparición de Kojima Productions y el borrado del clásico "A Hideo Kojima Game" de sus obras apuntan a ello... ¿o no?**

## ANTECEDENTES

La más que posible salida de Kojima de Konami viene precedida de una serie de hechos que conviene recordar. ¿Será todo una cuestión de miedo a su creciente poder?

1




**Una serie de juegos de autor.** Todos los *Metal Gear Solid* han comenzado con el famoso "A Hideo Kojima Game", una coletilla con la que Konami no tuvo problemas.

2




**Nace Kojima Productions.** El 1 de abril de 2005 se forma el estudio, en un gesto para dar mayor autonomía al creativo. 10 años después, se disuelve.

3



**Figura en las redes sociales.** Si tienes cuenta en Twitter habrás visto sus fotos de comida, sus reflexiones sobre cine… Su ascenso es imparable.

4

**Cameos en sus propios juegos.** Su peso llega a ser tal que incluso aparece como un personaje en sus propios juegos, como es el caso de *Ground Zeroes.*

5







**Y llega el desencuentro…** Por razones desconocidas, Konami ha borrado toda referencia a Hideo Kojima en la web, los artes del juego, etc.



**◆ HIDEO KOJIMA HA DEDICADO TODA SU VIDA PROFESIONAL, 29 AÑOS, A KONAMI ◆**

▸▸ el desencanto del creativo puede haber ido en aumento. Quizá, Kojima "tensó la cuerda" al plantarse y afirmar que no dirigiría ningún *Metal Gear* más, que prefería centrarse en otros proyectos como *Silent Hills* o recuperar alguna IP de su pasado, como *Snatcher* o *Zone of the Enders*, una iniciativa que Konami ha querido cortar de cuajo pese a haber demostrado su valía "resucitando" series como *Castlevania* (con *Lord of the Shadows*) o, más recientemente, la demo *P.T.*, antesala del nuevo *Silent Hill*.

El problema aquí ha sido más de forma, que de hechos. Si efectivamente esta plantada de Kojima ha sido el detonante de lo que ha pasado, ¿por qué quitarle todo el crédito? ¿por qué borrar la coletilla "A Hideo Kojima Game" de todos los materiales de la saga? ¿Por qué hacer desaparecer el estudio Kojima Productions? ¿Por qué borrar el legado de 30 años de una forma tan infantil? ¿Por qué anunciar un nuevo juego en mitad de esta tormenta sin ni siquiera haber concluido el desarrollo de *MGSV*? No sería la primera vez que Kojima se excede en la promoción de uno de sus juegos (ahí está Joaquim Mogrem y Moby Dick Games, por ejemplo), pero dudamos que esta vez vayan los tiros por ahí, y esta ruptura tiene pinta de ser para siempre...

➔ **EL PROBLEMA DE FORMA ES HABER INTENTADO BORRAR TODA HUELLA** de su participación en la obra que el mismo creó, a la que ha dedicado gran parte de los 30 años que ha formado parte







### EL TOQUE "KOJIMA"

*Snatcher, Policenauts, Boktai, Tokimeki Memorial, Zone of the Enders*... Hideo Kojima ha dirigido, creado o producido unas cuantas sagas en estos 29 años en Konami/Kojima Productions. Será recordado por *Metal Gear*, pero su huella es evidente en más series...

## ¿QUÉ GANA Y QUÉ PIERDE KONAMI?

### RECUPERA SU IDENTIDAD

En estos tiempos, Konami está siendo menos prolífica, y Kojima Productions ha ido acaparando, ya sea en la producción o el desarrollo, sus mayores éxitos: la "revisión" de *Castlevania*, *Silent Hill*, etc. Con este cambio, Konami vuelve a ser el centro.

### GANA EL MOTOR FOX ENGINE

Kojima Productions creó este versátil y potente motor gráfico, adaptable a las dos últimas generaciones de consolas, que ahora se usa hasta en *PES*. No había intención de licenciarlo, una puerta que ahora se abre...

### PIERDE UNA PIEZA CLAVE EN SUS INGRESOS

De un tiempo a esta parte, el grueso de los ingresos de videojuegos de Konami viene de dos series, *PES* y *Metal Gear*. El creador de este último también estaba muy metido en la parte de negocio (merchandising, por ejemplo), que ahora no colaborará en esa faceta.

### LA LICENCIA METAL GEAR, SIN SU CREATIVO

Si finalmente Kojima decide no trabajar más para Konami, la compañía retendrá en su poder la marca *Metal Gear*, lo que le permitirá crear nuevos juegos (algo que ya ha anunciado que hará). Otra cosa es que la jugada le salga bien sin su creador al frente, pero eso ya se verá...

## ¿QUÉ OPCIONES SE ABREN A KOJIMA?

### FIRMAR UNA "EXCLUSIVIDAD"

No sería raro que en 2016, o ahora mismo, las grandes (en especial Sony o Microsoft) se dieran de tortas por ficharle en exclusiva. ¿Os imáginais un nuevo juego de Kojima en exclusiva en One o PS4? ¿Potenciaría las ventas de consolas?

### CREAR UN ESTUDIO INDEPENDIENTE

Y financiar su proyecto en Kickstarter. Le avala su larga carrera de éxitos y esta es, sin ningún tipo de duda, la vía que más autonomía e independencia le daría. Así podría centrarse en lo que más le gusta, sin tener que rendir cuentas a nadie.

### SEGUIR TRABAJANDO CON KONAMI

Hideo Kojima no es la primera mente creativa que abandona una gran compañía y trabaja como externo durante un tiempo. Quizá siga colaborando con Konami en *Metal Gear* u otras series, aunque sinceramente esta opción parece la "menos" posible...

### DEDICARSE AL CINE

Nunca ha ocultado su pasión por el cine y su amistad con directores y actores. Quizá en este momento de su vida se planteé decir adiós a los videojuegos y probar suerte en la gran pantalla... aunque tampoco parece la más probable de todas.



de Konami. Un legado que ha marcado a millones de jugadores tanto por sus adelantados despliegues técnicos como por sus matices jugables, sin olvidar su profunda temática, que ha tratado desde la herencia genética al traspaso de conocimientos entre generaciones, temas universales que han tocado a todos por igual, indistintamente del idioma, sexo o religión. Si a esto sumamos que, hoy en día, Konami ya no es la compañía que era hace 30 años, ¿este movimiento no es como dispararse en el pie? Solo las series *Pro Evolution Soccer* y *Metal Gear Solid*, juntas, suponen el 78% de las ventas totales de la compañía.

➔ **A PESAR DE LAS CÁNDIDAS PALABRAS POR AMBAS PARTES,** (Kojima ha declarado que se esforzará para que el juego sea el mejor que ha dirigido nunca), todo parece indicar que la relación entre Konami y Kojima ya tiene una fecha de caducidad: diciembre de 2015. Cómo afectará al futuro de *Metal Gear*, y que nuevas posibilidades se abrirán para cada una de las partes es algo que solo el tiempo aclarará. Pero lo único que parece claro es que se avecinan días tristes para los fans de Snake, porque, ¿alguien imagina un *Metal Gear* sin Kojima? ■

### SILENT HILLS

El reboot de *Silent Hill* supervisado por Hideo Kojima era uno de los títulos de 2016 más esperados. La reorganización de Konami abre nuevas dudas: ¿seguirá Hideo al frente?




### LAS REACCIONES DE INTERNET

El borrado de "A Hideo Kojima Game" del arte de la serie ha generado todo tipo de reacciones.... algunas muy graciosas. Desde un "Tipex" de la marca Konami a un "planning" ficticio de Konami o imágenes del Kojima "trabajando" tras el cambio (en realidad, viendo "Pulp Fiction"). No hay nada como un fan "herido"...

## ◆ EL 1 DE SEPTIEMBRE LLEGA MGSV, ¿SERÁ EL ÚLTIMO DIRIGIDO POR KOJIMA? ◆






### UN DÉJA VÙ... ¿CON VISTAS AL FUTURO?

A veces la vida es muy irónica. El último título de la serie, *Ground Zeroes*, el prólogo de *Metal Gear Solid V*, se adelantó a lo que ha acabado sucediendo: la desaparición de Kojima Productions y su logo. En la misión oculta, Déja Vù, el logo del estudio aparece casi borrado, y se reflexiona sobre aquello que desaparece y sus recuerdos, que perduran. ¿Casualidad? ¿Ya sabían lo que iba a pasar?



Año 1992 Compañía Midway Formatos Arcade / Mega Drive / Super Nintendo / Master System / Game Boy / Game Gear / Mega-CD / Amiga / PC

# MORTAL KOMBAT™

## ¿SÓLO PARA ADULTOS?

**Midway aprovechó la controversia en cuanto a la temática de ciertos títulos y lanzó uno que provocaría la primera gran reacción populista contra los videojuegos.**

■ **NO NOS EQUIVOCAMOS** mucho si afirmamos que el desarrollo de *Mortal Kombat* estuvo plagado de oportunismo. El género de la lucha versus en 2D estaba en su punto álgido en aquella época y sumarse a esa corriente parecía una apuesta segura. Por otro lado, Midway (como buena compañía norteamericana) sospechaba que provocar el escándalo podía ser una magnífica y gratuita manera de publicitar un nuevo título. Sin embargo, en lugar de intentar plagiar *Street Fighter II* y beber así de su popularidad, Ed Boon y John Tobias crearon en menos de un año un juego que buscó diferenciarse de la competencia.

El aspecto gráfico iba a ser la clave de esa intención. En lugar de crear sprites, el uso de imágenes digitalizadas y la captura de movimientos de actores disfrazados como los contendientes suponía un cambio radical con respecto al juego de Capcom y lo que venía haciendo SNK, y la introducción de la "casquería" elevó el tono en el que se hablaba hasta ese instante en los juegos de lucha. Litros de sangre a esparcir en cada combate y otros detalles muy gore daban forma al espectáculo, siendo los Fatalities el postre perfecto: no sólo había que derrotar al rival, sino que su sanguinaria destrucción era el objetivo último.

➔ **EL RESULTADO** no podía ser otro: legiones de adolescentes visitaban el salón recreativo en busca del popular arcade. Sus aportes a la jugabilidad de los títulos del género (como el botón de bloqueo) y un apartado audiovisual llamativo daban igual, ya que lo importante era cómo de violentos resultaban los combates entre nombres hoy día míticos como Sub-Zero, Raiden o Scorpion. Esto levantó ampollas en los arcades, pero la verdadera guerra contra este y otros títulos considerados inadecuados para niños y jóvenes llegó con las versiones domésticas. Hasta ese instante parecía no importar quién jugaba a qué, algo que el Congreso












## CASQUERÍA A DOMICILIO

**La llegada de las versiones domésticas de *Mortal Kombat*** comenzaría en Estados Unidos el 13 de septiembre de 1993 (durante el ya famoso Mortal Monday). El momento no pudo ser mejor, ya que la recreativa llevaba casi un año dando guerra, su aclamada segunda parte hacía menos de seis meses que había aterrizado en los arcades y, además, la polémica que acompañaba a la franquicia le estaba otorgando una publicidad exagerada y gratuita. En cuanto a la calidad de las conversiones, mejor era evitar las de Master System, Game Gear, Game Boy y Amiga y lanzarse a por las realizadas para Mega-CD y PC, siendo esta última (derecha) la más fiel al original. Eso sí, no podemos olvidar la infame eliminación de la sangre en el port para Super Nintendo, detalle clave para ser superado por el de Mega Drive tanto en críticas como en ventas.




norteamericano se propuso solucionar en unas audiencias que causaron gran expectación y que acabaron provocando la creación del ESRB, el equivalente a lo que luego sería el PEGI en Europa.

Volviendo al juego en sí, el título de Midway resultó llamativo en muchos detalles, pero no era para nada perfecto. Las diferencias entre los personajes eran pequeñas, la plantilla muy corta, y la sensación de que carecía de profundidad fue criticada por los jugadores de un género que estaba creciendo. Aún así, lo indiscutible es que el lanzamiento de *Mortal Kombat* tuvo como consecuencias una estupenda secuela y una saga que ha llegado hasta nuestros días, pero sobre todo la revelación de que un sector de jugadores de consola demandaba productos adultos, tal y como venía ocurriendo desde un tiempo atrás con el más liberal y maduro mercado del PC.



HISTORY RELOADED

# UNA AMENAZA AL REINO DE LAS CONSOLAS




■ **DE MANERA SIMILAR** a lo ocurrido con el mercado de los ordenadores personales en los Estados Unidos a finales de los años setenta, en Japón hubo una serie de fabricantes que se lanzaron a la aventura de suministrar a la población esos aparatos que parecían diseñados exclusivamente para las empresas. El caso nipón se diferencia de aquel en que llegó un poco más tarde en el tiempo y en la creación del estándar MSX, si bien este último camino fue tomado por algunas compañías mientras otras decidían seguir la vía elegida por los Commodore, Tandy o Apple al otro lado del charco y fabricar sistemas incompatibles entre sí.

Las tres enseñas que dominaron el panorama japonés fueron NEC, Sharp y Fujitsu, dando lugar a equipos de 8 y 16/32 bits cuya principal diferencia radicaría en el enfoque que la marca le daba a cada uno. Y la que más clara dejó su apuesta por el uso lúdico en la segunda mitad de los ochenta fue Sharp, en un contexto donde la Famicom reinaba sin rival, Sega luchaba por hacerse un hueco con su Master System (y pronto con Mega Drive) y NEC lanzaba la PC Engine.




**LAS CAJAS** de los juegos tenían un tamaño generoso (proporcional a los disquetes) y un artwork de calidad.

➔**EN 1987 LLEGABA EL X68000** a las tiendas de informática japonesas. De manera similar a los Atari ST y Amiga, el ordenador de Sharp se enfocaba totalmente en los videojuegos y las posibilidades multimedia, aunque con una tecnología algo superior por un lanzamiento más tardío que aquellos. Así, la configuración inicial del equipo no sólo era poderosa por su 68000 a 10 MHz y una RAM de 1 MB, sino por la presencia de chips de apoyo y controladores específicos que generaban una capacidad nunca vista hasta entonces en un sistema doméstico que se orientaba al ocio.

Los dos aspectos que más llamaban la atención, además de la propia potencia de la máquina, eran su estética y su precio. El equipo presentó varios diseños, todos ellos de un aspecto paradójicamente profesional, si bien el más icónico fue el vertical, semejante a dos torres estrechas unidas por una zona central. Pero el precio era, sin duda, lo más "espectacular": 369.000 yenes de entonces, lo que serían unos 3.300 euros hoy día.

➔**LA PRESENCIA DE DOS UNIDADES** de 5.25 lógicamente definía el soporte en el cual se presentaban los juegos. En




## PELEAS DE TRES MÁS UNO

**Tal y como hemos comentado** al inicio del texto principal, y con excepción del exitoso y particular estándar MSX, la competencia en el emergente mercado de los ordenadores en Japón la marcaron tres corporaciones que pusieron en las tiendas sus máquinas de 8 y 16/32 bits. Lo más destacable fueron dos tridentes basados en cada una de esas dos arquitecturas, formadas por los NEC PC-88, Fujitsu FM-7 y Sharp X1 en el caso de la más sencilla y los PC-98 (izquierda), FM Towns y X68000 si hablamos de la más potente (siguiendo el mismo orden de fabricantes). Al igual que ha ocurrido en tantas otras ocasiones en este mundillo, las máquinas supuestamente mejores no fueron las triunfadoras y NEC pasó por encima de sus competidores en ambas generaciones, quedando Fujitsu en segundo lugar y Sharp la última en cuanto a cuota de mercado alcanzada.

modelos tardíos se reemplazarían por disqueteras de 3.5, al igual que se añadió la opción de incorporar un disco duro, muy útil para instalar títulos que cargaban con frecuencia o que se entregaban en multitud de disquetes. Pero como lo que describe a un sistema es su librería y no la parafernalia que lo rodea, nada mejor que echar un ojo a su producción.

En pocas palabras, la versión para X68000 era casi siempre la mejor cuando un título era multiplataforma. La fidelidad al convertir lo mejor del salón recreativo era muy elevada, y compañías como Capcom y Konami hicieron verdaderas obras de arte al producir para la máquina de Sharp (la primera incluso la empleó como plataforma de desarrollo para su placa arcade CPS), aunque también hubo creaciones exclusivamente japonesas de una gran calidad entre los cerca de 400 juegos que se calcula llegaron a editarse.

**➔CASTLEVANIA CHRONICLES,** *Final Fight, Ghouls 'n Ghosts, Street Fighter II', Strider*… Todos ellos, cercanos y conocidos por el público occidental, fueron títulos estupendos aunque no únicos del sistema. Y por el lado de los exclusivos, un buen número de RPGs y otras "japonesadas" constituyeron la base del catálogo, incomprensible para los no nipones ya fuera por el idioma o la temática.

De lo que sí puede presumir la plataforma es de la gran cantidad de conversiones (y algunos exclusivos y versiones ampliadas) provenientes del género del shoot 'em up. *Nemesis '90 Kai, Flying Shark, Phalanx, Gradius II: Gofer no Yabou* o *Cho Ren Sha 68K* son algunos de ellos y hubieran podido triunfar fuera de su país natal, pero lo que ha quedado sin lugar a dudas hasta hoy (sobre todo para los apasionados de lo "Japan only") es la discusión acerca de la superioridad de este sistema sobre el Commodore Amiga, principalmente a la hora de hablar de juegos multiplataforma. Y tras mucha "pelea", parece claro que el hecho de disfrutar de mejores conversiones se debió al buen trabajo que realizaban los grupos japoneses de desarrollo, gracias a su gran conocimiento de la máquina y una mayor planificación que la presente en los equipos europeos y norteamericanos, donde las prisas en preparar ports que aprovecharan el tirón del título original (y, en muchas ocasiones, la carencia de su código fuente) causaba estragos.

## EL X68000 FUE UNA JOYA NIPONA QUE EN OCCIDENTE NO SE DISFRUTÓ

**➔EL ORDENADOR DE SHARP** tuvo una vida comercial relativamente corta, ya que en 1993 se lanzaría la última revisión de las veinte que protagonizaría el sistema: un procesador a 25 MHz y 4 MB de RAM daban forma a su corazón, y era posible añadir un impresionante disco duro de 80 MB. A pesar de que las especificaciones todavía podían dar algo de guerra a esas alturas en el panorama nipón, la lenta pero firme conversión del PC en máquina para jugar y la fuerte presencia de la Super Famicom (y casi inmediatamente de la primera PlayStation) fueron desviando poco a poco la atención de los jugadores hacia esas plataformas, no sin olvidar el altísimo precio que seguía presentando el X68000. Un ordenador que hubiera tenido una complicada vida en Europa, pero que a muchos aficionados les hubiera gustado poder disfrutar.

## MIRANDO AL FUTURO

**La máquina de Sharp** ofrecía multitud de opciones de ampliación. El clásico aumento de memoria (*Super Street Fighter II* requería de 4 MB de RAM) y las tarjetas MIDI fueron muy populares, y el ordenador presentaba una gran gama de conexiones. De todos modos, es de justicia reconocer que sus periféricos eran exclusivos y hoy día el mantenimiento del equipo es una aventura arriesgada: su fiabilidad a largo plazo se ha demostrado escasa, con disqueteras y condensadores que fallan, y enchufar un ratón o teclado de PC exige de un adaptador. Pero lo peor es conectar el X68000 a algo que no sea su propio monitor, ya que presenta tres frecuencias de visualización (15, 24 y 31 kHz) y utilizar un televisor o monitor diferente es complicado.



# TELÉFONO ROJO

## Yen te responde



3DS es una gran consola. Además de pasarmelo pipa jugando a su amplio catálogo, tiene la medida perfecta para ocultarme la jeta y que nadie me descubra.

### Steam Link ¿to the past?

**@Ya queda poco para mi cumpleaños y tengo un par de duditas que comentarte:**

**■ ¿Será el Steam Link compatible con un teclado y un ratón corrientes o sólo con el Steam Controller?**

El nuevo aparatajo de Valve, que aprovecho para explicar que sirve para transmitir en streaming nuestro catálogo de juegos de Steam a nuestra televisión, vendrá acompañado, como dices, por el Steam Controller, el pad de Valve. El precio en EE.UU. será de 50 dólares para cada uno (el aparato y el mando). Por ahora no parece que vaya a haber compatibilidad con mandos que no sean el Steam Controller, pero me extrañaría mucho que, pasado un tiempo, la propia Valve (o la comunidad) no añada soporte para usar otros mandos. Ya puestos, me lanzo a opinar: ¿no es un poco raro que nos quieran cobrar por algo que podría hacer un cable HDMI sólo porque se hace de un modo inalámbrico y posiblemente con mayor lag? Me parece más un atraso que un avance.



**STEAM LINK** es un nuevo aparato de Valve que nos permitirá jugar a nuestra biblioteca de Steam vía streaming en nuestra televisión. Por ahora, sólo podremos jugarlos usando el Steam Controller.

**■ ¿Me recomiendas el *Sombras de Mordor* para PS4? Tengo dudas a pesar de que lo puntuasteis muy bien. Me gusta bastante el género y el sistema némesis me llama mucho la atención.**

En tu propia pregunta está la respuesta, joven padawan. Si te gusta el género y el sistema némesis, está bastante claro. Además, como comentas, a nosotros nos pareció un juegazo. Pero es que no somos sólo nosotros. Toda la gente que conozco que lo ha probado (yo entre ellos, claro) se ha quedado con una sensación inmejorable. Es una aventura tremendamente adictiva, innovadora en la jugabilidad (el valor del sistema némesis en el futuro próximo es incuestionable) y los combates y el control son una auténtica delicia.

**Carlos Rosuero Esparza**

## LA PREGUNTA DEL MES

### ¿Está muriendo Wii U con el anuncio de Project NX?

**■ Hola Yen. He recibido la noticia de Nintendo y Project NX con sabor agridulce. Por un lado me encanta saber que harán más consolas, pero ¿abandonarán Wii U?**

Aunque el año pasado fue un tropel de juegazos para Wii U y este 2015 quizás sea algo más flojo (al menos con lo anunciado), creo que Nintendo no va a abandonar de golpe la consola, que seguirá recibiendo excepcionales exclusivos. Más bien será una transición hacia la nueva máquina.

**Wario89**




### El deporte es pura Vita

**@Buenas Yen, me gustan mucho los deportes, verlos y jugarlos, no practicarlos... Hace poco me compre una PS Vita y siempre le hecho muchas horas a los juegos deportivos, y me han surgido algunas preguntas:**

**■ Obviando el *FIFA 15*, ¿hay otro juego de fútbol para la PSV?**

Pues lo único que hay disponible ahora mismo, aunque no sea un simulador, es el *Football Manager Classic 2014*, de SEGA, su clásico juego de gestión. Eso sí, hay dos juegos más anunciados, Soc-



**FOOTBALL MANAGER CLASSIC 2014** ha sido el mejor exponente futbolero en Vita sin contar *FIFA*. Aunque esta versión portátil fue más que decente, parece que este año nos vamos a quedar sin ración del gestor de SEGA, por mala previsión de ventas.

## ¡HABLA CON YEN!

*Escribe a:*

- *telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

cer Legends, un juego español de fútbol por turnos y Let's Make a Pro Soccer Club, también de SEGA. Aún no sabemos nada nuevo, ni fechas de salida, de ninguno de los dos.

**¿Se sabe si van a sacar este año un juego con las licencias oficiales de Moto GP o la F1 para la portátil?**

Desgraciadamente, ninguna de las dos desarrolladoras que tienen los derechos de la F1 (Codemasters) y de Moto GP (Milestone) han anunciado una versión portátil de sus juegos de este año. Lo veo muy difícil.

**¿Hay algún juego de coches estilo *Gran Turismo*?. Gracias de antemano.**

La verdad es que el catálogo de juegos de conducción en PS Vita no es, ni mucho menos, escaso. Tienes *MotoGP 14, MX14, Need for Speed Most Wanted, MUD*, etc. pero nada que se pueda comparar ni en simulación ni en ambición y posibilidades a un *Gran Turismo*. Seguimos esperando a que Polyphony se anime.

**Alex Pedraza**

« EL CATÁLOGO DE PS VITA PARECE RESURGIR EN JAPÓN, PERO SEGUIMOS ESPERANDO UN GRAN TURISMO »

## Rescatando glorias de PS1

**@Hello master Yen. ¿Cómo lo llevas? Pues resulta que estuve desempolvando mis juegos de PS One y desde entonces tengo varias dudas. Así que allá van:**

**¿Se sabe algo de un nuevo *Dino Crisis* para PS4 o Xbox One? No hablo de una remasterización en HD, me refiero a un título cien por cien pensado para estas consolas.**

Qué gran juego *Dino Crisis* y qué tiempos los de la bendita PS One. Bueno, pues el año pasado se rumoreó con bastante insistencia e incluso la revista oficial de Xbox en Reino Unido afirmó que ya estaba en marcha un reinicio de la saga en consolas de nueva generación (todos entendimos que, como mínimo, en Xbox One, al ser la revista oficial). Pero, desde entonces, no se ha sabido absolutamente nada ni en el E3, ni en el Tokyo Game Show, ni nada, Así que no pinta muy bien, pero cuando el río suena... Además, es muy probable que la salida de *Jurassic World* este verano traiga de vuelta la fiebre por los dinosaurios y no me extrañaría nada que Capcom nos diese una grata sorpresa al respecto.

**Y por otro lado: *Soul Reaver*. Hace unos años escuché el comentario de un posible reinicio. ¿Se espera algo para la octava generación?**

Otro gran juego que mucha gente lleva años esperando que reaparezca. Lamentablemente, los encargados de la franquicia, Crystal Dynamics, andan bastante ocupados con *Rise of the Tomb Raider* y la franquicia en general por lo que no parece que vayamos a ver un *Soul Reaver* por el momento. Más adelante, quién sabe.

**Alejandro Puig**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER no sólo fue un juegazo a nivel gráfico. También destacó por su original desarrollo (cambiábamos entre el mundo real y el espectral para resolver puzles). Aunque el clímax era un poco soso fue el heredero oscuro de *Tomb Raider*.

## vuestra OPINIÓN




## Los juegos están "tiraos"

**Enrique, la pulga**

Hola Yen, llevo una semana jugando a *Bloodborne* y no puedo estar más satisfecho. Llevo con esta afición desde los tiempos de la Atari 2600 y tras muchos años vuelvo a sentir aquella sensación de desafío que tanto abundaba en los años 80. Sé que hay otros juegos de los últimos años que también son chungos, como *Super Meat Boy, Braid* o *Spelunky*, por citar algunos. Si te das cuenta, la mayoría imitan aquel estilo de los 80 hasta en los gráficos. Me da la sensación de que las compañías desarrolladoras se preocupan más por ofrecernos un espectáculo visual digno de Hollywood que en proponer un reto para los jugadores. Muchos de los juegos actuales no suponen ningún desafío para los usuarios, y no te hablo ya de películas interactivas a lo *Beyond: Dos Almas*, sino de muchos otros juegos de cualquier género, en especial los sandbox. Y es que, quizás, ahora cuenta más ofrecer grandes mundos y grandes posibilidades de libertad que grandes retos para el jugador. Yo, desde luego, hacía mucho que no tenía esas ganas de romper el mando.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

**Yen:** Tienes razón en que los juegos, salvo excepciones, son mucho más fáciles que en aquella época, principalmente porque ahora la audiencia es más amplia y quieren vender a todo tipo de usuarios. Hay sitio para todos, como demuestra *Bloodborne*.

## La clásica pregunta a Yen

**@Hola Yen. La anterior generación jugué con las dos consolas, pero me decanté por Xbox 360 (aún con todas las ventajas que tenía PS3). Esta generación querría una Xbox One pero ahora ha salido un juegazo como *Bloodborne* y tengo miedo de que PS4 le gane terreno en exclusividades. Otro pero es que los mandos de Xbox One necesitan pilas o baterías a parte y eso me toca mucho la moral. Me gustaría que me orientaras:**

**¿Qué consola de nueva generación me pillo?**

Vamos por partes, que diría Jack el Guapo. Lo de los ▸▸

## vuestra OPINIÓN

### Los jugones no se esconden

**Rafael Mateos Aparicio**

¿Qué le ocurre a la relación de la prensa videojueguil con los trabajadores de las compañías del sector de los videojuegos en España? Veo a los trabajadores de las compañías del sector "como escondidos"; tienen que dejarse ver más por los medios, dar más entrevistas, participar en foros de debate, entrevistas digitales, tertulias, etc. Y desde estas líneas hago un llamamiento para que lo hagan. Es una relación algo fría. No sé quién tiene la culpa, pero fría es, sobre todo en comparación a otros sectores como el cine o la música. En dichos sectores, la relación a todos los niveles es muy activa, hay muchísimo material, mayor cobertura, entrevistas muy profundas e incluso interactivas con los usuarios, mucho contacto, hasta canales dedicados exclusivamente a la música por ejemplo, donde a diario meten muchas entrevistas con cantantes y similares.

**Yen:** Es un tema difícil. Las desarrolladoras cada vez controlan qué información dan y cuándo, así que se hace muy difícil sacar algo en claro de una entrevista con unas declaraciones más encorsetadas que en la música, por ejemplo. Y eso enlaza con el segundo problema, que es que quizás no acaban de atraer al propio lector. Desde luego, debería haber más, pero con más libertad para preguntar y para responder.




mandos de Xbox One le toca la moral a cualquiera. Sigue siendo incomprensible que no venga con la batería, que venden por separado. Lo único bueno es que la batería (si la compras) dura bastante más que la de PS4. Otro tema es el de las exclusividades. Eso es un asunto personal. En mi opinión *Bloodborne* es el mejor juego de la presente generación, pero en mi lista personal le siguen *Sunset Overdrive* y *Forza Horizon 2*, dos exclusivos de One. Las diferencias entre el catálogo de ambas plataformas cada vez es menor. Otro asunto es el rendimiento de los juegos multiplataforma en cada una. Ahí, por ahora, gana PS4. Como siempre, elige en función de los juegos exclusivos que más te atraigan. Siempre te perderás los de la consola rival.

**Charlie Pace**

## Enamorado de la premonición

**@ ¡Hola Yen! Estoy jugando el *Deadly Premonition* de PS3 aprovechando que lo dieron en el Plus hace unos meses y me está encantando. Tiene ese toque que me recuerda a *Hotel Dusk* y una historia que me tiene atrapado:**

**■ ¿Qué te pareció a tí? ¿Sabes algo de una continuación o de algún proyecto parecido? Gracias y un saludo.**

¿Que qué me pareció? Un juegazo del que ya he hablado en otras ocasiones por estas páginas. Tiene muchos defectos y todo eso, pero es sencillamente sublime. Continuación como tal no hay, pero el nuevo juego de Hidetaka Suehiro, o Swery69 (la loca y visionaria mente tras *Deadly Premonition*) ha lanzado *D4* en Xbox One, del que también he hablado en alguna ocasión. Es un juego que aprovecha el control con Kinect y que llegó en tres episodios conformando la primera temporada, a lo *Walking Dead* de Telltale Games. Es una aventura muy recomendable, con el mismo grado de originalidad que *Deadly Premonition*. Aunque no hay nada oficial, ya que Swery69 dijo que la existencia de la segunda temporada dependería de la acogida que los fans brindasen a la primera, imaginamos que sí que llegará, ya que el juego ha superado el millón de descargas, una cifra excepcional.

**Darío**



**D4 ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS RAROS** que puedes encontrar hoy en día. No en vano, su creador, Hidetaka Suehiro, ya nos deleitó con otras chifladuras como *Deadly Premonition* en la pasada generación.

> « PARECE QUE **HIDEO KOJIMA** POR FIN DICE LA VERDAD Y **THE PHANTOM PAIN** SERÁ SU ÚLTIMO **METAL GEAR** »

## El cóctel dudoso del mes

**@ Saludos cordiales Yen , "el padre de Hobby Consolas". Me dejo caer de nuevo por estos lares con un propósito: que su ilustrísima, a la vez que comprensiva y afable persona (peloteo aparte) pueda responder y/o esclarecer toda duda que un humilde y veterano seguidor de esta revista le plantee. Decir que dio en el clavo, en aquello que dijo de darse de tortas al escoger personaje antes de jugar al *Street of Rage*, jaja. En este caso servidor se pillaba a Max en la insuperable secuela. Bueno, vayamos al grano:**

**■ Está en boca de todos el nuevo filme de Terminator (con el regreso, a su edad, del bueno de Arnold) y me viene algo a la mente. Dado que las propuestas multijugador online siguen en alza, ¿verías factible llevar a cabo un título, respetando entornos y ambientación de dicha saga, pudiendo escoger entre soldados de la resistencia y tropas de Skynet más los respectivos vehículos de los dos bandos?**

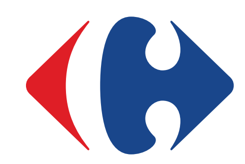
De la película prefiero no hablar, que ya tuve bastante con la 3 y con *Salvation* (videojuego incluido). La verdad es que sería un puntazo un juego de este tipo. Incluso podría ser una experiencia asimétrica a lo *Evolve*, en la que un Terminator persigue a un grupo de humanos. Toma nota Warner. Y del tema vehículos molaría que se encargase DICE.

**■ Siendo claro y conciso, la política en cuanto a la retrocompati-**

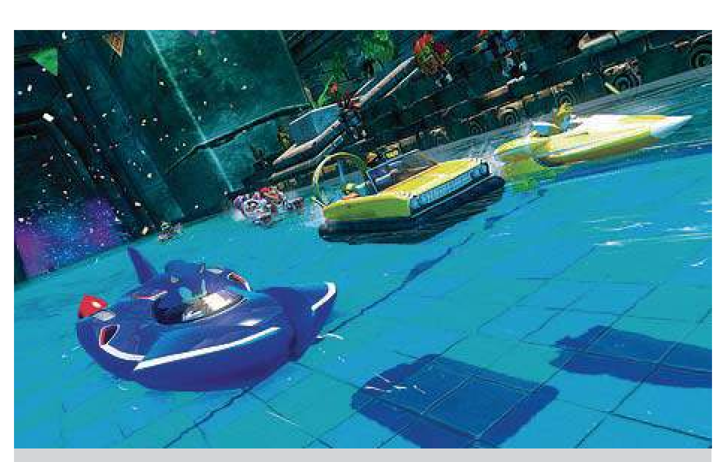


**bilidad de PS4 no me convenció, al igual que a muchos que pretendíamos amortizar nuestros juegos más preciados. Sé que se dijo todo con pelos y señales pero ¿cabe la posibilidad que en un futuro se subsane esto y se logre cambiarlo?**
Me temo lo peor. Parece que Sony, y Microsoft lo mismo, han encontrado una auténtica mina de oro con las tiendas digitales que venden juegos de anteriores consolas o con las remasterizaciones HD. Sony está muy centrada en su sistema PS Now, que permitirá jugar a juegos de las anteriores PlayStation, así que olvídate de que veamos retrocompatibilidad en esta generación.

**Menuda novela tenemos con el asunto Kojima-Konami. Seguro que toda esta movida mantiene en vilo a más de uno, ¿crees que se trata de puro marketing o que la ruptura va en serio?**
Creo que la ruptura va más que en serio. Toda esta telenovela a lo "Jugar en tiempos revueltos" esconde la necesidad de Konami de mantener a Hideo al menos hasta que termine *The Phantom Pain*. Una vez que se haya lanzado, creo que por fin se hará realidad la mítica frase de Kojima "éste es el último *Metal Gear* que hago". Creo que el genio nipón está demasiado cansado de hacer siempre el mismo juego, de estar encadenado a su propio éxito y quiere emprender un nuevo camino.



**Por último dos preguntas, una de ellas algo comprometida ¿se le dará continuidad a la franquicia *Dead Space* o nuestro prota seguirá perdido en el espacio?, ¿*Sonic the Hedgehog* o *Mario Bros*? Se despide Big Boss, digo Puni. Hasta más ver familia.**
Parece claro que en Visceral Games están por la labor de olvidar una de sus sagas más queridas y, como prueba, los huevos de pascua escondidos en *Battlefield's Hardline* sobre *Dead Space*. Es posible que por fin visitemos escenarios mas terrestres (como sucedía en parte en *Dead Space 3*), pero es difícil que la franquicia abandone uno de los puntos fuertes de la saga, el terror en espacios angostos en mitad del espacio. En cuanto a las preferencias entre *Sonic the Hedgehog* y *Mario Bros.* debería ser políticamente correcto, pero la realidad es que pienso que hay una diferencia abismal entre ambos títulos. Es como comparar un Ferrari (Mario) con un Porsche (Sonic). El Porsche no está mal, pero mola mucho más un Ferrari.
**Iván García González**



**MARIO Y SONIC** siempre han vivido una "sana" competición, desde las ventas de sus juegos en los 90 hasta tener su propio juego de karts. Aunque Sonic es muy rápido, Mario siempre va por delante.



**THE LEGEND OF KORRA: A NEW ERA BEGINS** para 3DS toma prestado el estilo de los combates tácticos por turnos de *Fire Emblem* con un resultado mediocre. El juego está basado en la popular serie de TV.

## Japonesadas fuera de Japón

**@ "¡Yen, mójate!" debería ser una nueva sección de Hobby Consolas. Así que Yen, te voy a pedir que te mojes.**

**■ Dime todo lo que puedas sobre *The Legend of Korra: A New Era Begins* para 3DS. ¿En qué episodios de la serie está basado? ¿Cuándo va a salir en España? ¿Es un buen juego? A mí me fascinó la serie, ¿tú la has visto?**
Pues está situado justo después de los eventos de la tercera temporada de la serie, aunque la historia es completamente nueva, como una especie de OVA. Sobre la fecha de salida en España, aunque se anunció que saldría en 2014, aún no sabemos nada. Eso sí, lo puedes pillar por internet. En cuanto a si es un buen juego, la verdad es que resulta bastante repetitivo. Su sistema de combates, al estilo de *Fire Emblem* (y cuando digo estilo digo copiado), puede parecer un valor seguro, pero es muy repetitivo con el paso de las horas. Además, no es un ningún festival audiovisual y parece casi más un juego de DS. La serie aún no la he terminado de ver, sólo he catado las dos primeras temporadas, y me parece realmente buena.

**■ *Beyond the Labyrinth* nunca llegará a nuestro país, ¿verdad?**
La verdad es que tiene muy mala pinta, habiendo pasado ya más de dos años desde que salió en Japón. Pese a la buena pinta que tenía (yo mismo también fui "hypeado"), parece que el juego en Japón no fue muy bien recibido, ni en críticas ni en ventas. Ahí está el más que probable motivo de que no lo hayamos visto fuera de Japón. La respuesta, en definitiva, es no, no lo veremos.

**■ Si Project NX fuera una consola que aunara los sistemas de sobremesa y portátiles (algo parecido al gamepad de Wii U, pero sin limitaciones espaciales), ¿crees que tendría exito?, ¿personalmente te atrae la idea?**
Me parece una idea muy interesante, pero para llevarla a cabo el mando y la consola tendrían que tener la misma potencia, lo que no tiene sentido. La opción lógica es hacer una portátil que se pueda reproducir, vía streaming, a nuestra televisión, pero eso ya sería una portátil a secas. La otra opción sería una consola de sobremesa y una portátil en un pack y que tengan cross-buy y cross-play en todos sus juegos. Sería como PS4 o PS3 y Vita pero de manera oficial y en todos los juegos. Una versión de sobremesa y otra más modesta gráficamente para jugar en el metro.

**■ ¿Qué tal es *Tokyo Twilight Ghost Hunters* para PS Vita?**
El juego es una mezcla de combates a lo *Street Fighter* y novela visual, pero las críticas internacionales no han sido muy favorables que digamos. Personalmente, pese a tener unos combates bastante desastrosos me enganchó por su historia contada en 30 capítulos y el apartado visual durante las mecánicas noveleras.

**■ ¿Sigue sin haber noticias de *Resident Evil Revelations 2* para Vita? Sigue así :)**
Por fin puedo dar una buena noticia entre tanta pregunta de: ¿saldrá tal juego? Capcom ya ha confirmado que *Resident Evil Revelations 2* llegará durante los meses de verano a la portátil de Sony, sólo en formato digital. El juego llegará con todos los contenidos descargables aparecidos, salvo los consumibles. El port está corriendo a cargo de Frima Studio, unos canadienses con mucha experiencia en PSP. El modo Raid de un jugador estará incluido desde el principio, pero el asalto cooperativo llegará en una actualización posterior. ¡Ah! y usará el giroscopio de Vita para disparar.

**Anónimo**




**EL ANUNCIO DE PROJECT NX,** que el bueno de Iwata soltó como el que suelta una bomba sin darse importancia, tiene completamente revolucionada a la industria y, sobre todo, los foros de Internet.

## ¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

**@ Saludos Sr.Yen. Somos una empresa de Agentes Secretos que hemos descubierto tu identidad. Si deseas que no sea revelada... introduce tu número de móvil aquí y selecciona tu compañía de teléfono y podrás ganar un fantástico iPhone 7.**
**Yen:** A veces pienso que la gente se cree que soy idiota o algo así. Menudo farol os habéis marcado. No hay quien se lo crea. ¿Qué será lo próximo? ¿Lo de mi tío abuelo nigeriano que me ha dejado una fortuna? Yo nunca introduciría mi número de móvil bajo chantaje a mi persona (516 24 73 43) ni mi compañía de móvil (Yenntel).

**@ Yen, tío, eres un máquina.**
**Yen:** Menudo notición. No es que sea un máquina, es que soy la máquina. Vamos, que soy el Ultrón en persona, el de Los Vengadores: La era de Ultrón, así que mucho ojo con tocarme los circuitos.



**@ Yen, de verdad que no entiendo por qué no sale *Gears of War* en PS4. Si el Cliffy B. ya se fue de Epic, ¿no?**
**Yen:** Viendo la opinión de Cliffy B. respecto a PS4 no me extraña, pero vamos, que sobre todo tiene algo que ver con que Microsoft compró los derechos de la franquicia y claro, sería raro regalarla a Sony.

# PREESTRENO

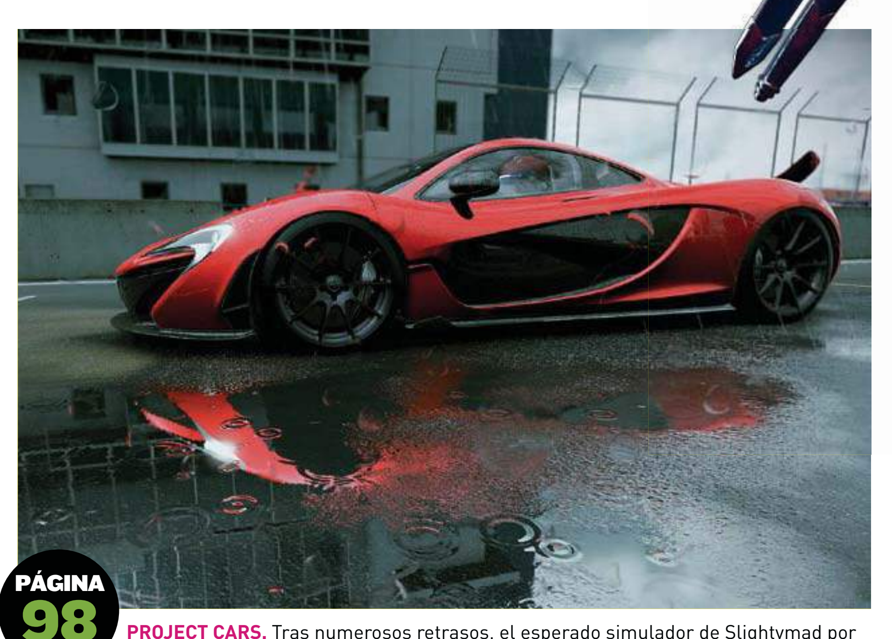


LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 94

**SPLATOON.** Nintendo "reinventa" los juegos de tiros (y sus modos online) con una propuesta para todos los públicos y con ideas muy originales.



PÁGINA 98

**PROJECT CARS.** Tras numerosos retrasos, el esperado simulador de Slightymad por fin sale de boxes y llega en menos de un mes. ¿Destronará a los reyes del género?

PÁGINA 90

## THE WITCHER 3 WILD HUNT

Tras volver a pasar unas horas con él, en su versión Xbox One, repasamos todas las bondades de uno de los juegos de rol clave de 2015. Un juego que promete ser merecedor de la etiqueta "next gen", y que será inmenso en todas sus facetas...

## EN ESTE NÚMERO...

Ya casi podemos tocar con los dedos algunos de los juegos más esperados de 2015, como *The Witcher 3* y *Project Cars*, aunque también hay sitio para propuestas originales como *Splatoon*...



## LAS CLAVES

**1 UN INMENSO MUNDO ABIERTO** con un mapa 35 veces más grande que la pasada entrega y más de 1600 personajes con los que hablar.

**2 LAS HABILIDADES** de Geralt irán desde la lucha encarnizada o el rastreo de monstruos hasta los hechizos o la navegación.

**3 EL APARTADO GRÁFICO** promete sentar un precedente en la nueva generación, pese a que no será tan brutal como lo visto en el E3.

■ 19 de mayo ■ CD Projekt RED ■ Rol

# THE WITCHER 3 WILD HUNT

Gameplay

**Tras una larga espera y varios retrasos el brujo Geralt de Rivia está a punto de llegar con una aventura que huele a GOTY.**

■ **GERALT DE RIVIA ES UN BRUJO, CAZADOR DE MONSTRUOS,** asesino, seductor... y protagonista de uno de los juegos más esperados del año. Después de un par de retrasos (que han servido para hacerlo aún más impresionante), el estudio polaco CD Projekt RED nos va a brindar su tercera y más ambiciosa aventura: *The Wild Hunt* (un título que se refiere a nuestros enemigos en el juego, La Cacería Salvaje). Será un juego de rol de acción, que tendrá lugar en un mundo abierto 35 veces más grande que en el juego anterior, lleno de detalles y personajes fantásticos.

Durante las más de 200 horas que nos costará completarlo, acompañaremos a Geralt por Temeria, cumpliendo misiones de todo tipo, aunque su objetivo final sea encontrar a la niña de la profecía, Ciri (con quien ya estarán familiarizados aquellos que hayan leído las novelas de Andrezj Sapkowski).

➔ **PARA RECORRER EL REINO** podremos cabalgar a lomos de nuestra yegüa "Sardinilla" y navegar entre las islas, pero las habilidades de nuestro héroe serán mucho más variadas. El brujo podrá nadar y bucear, combatir utilizando dos espadas -la de acero para los mortales y la de plata para las criaturas sobrenaturales- y atacar a distancia con hechizos o con una ballesta (que su mentor Vesemir considera "indigna").

También podremos seguir los rastros que dejan vampiros, grifos y arpías gracias a la visión de brujo, que resalta en co- ▶▶



**THE WITCHER 3 WILD HUNT** será un juego de rol de acción en un mundo abierto en el que nuestras decisiones podrán llevarnos a 36 finales.

## WILD HUNT NO SÓLO SERÁ INMENSO Y COMPLETO, TAMBIÉN SERÁ UN ESPECTÁCULO VISUAL

**LA LIBERTAD DE ACCIÓN** será bestial, con un mapa gigantesco que exploraremos a pie, a caballo (incluso habrá carreras) y hasta navegando como en el mítico *Wind Waker*.

## ¡OJO AL DATO!

**Un festín de descargas...**
**EXPANSIONES EN DLC**

Aunque llegarán 16 DLC's gratuitos, con pequeños añadidos como indumentarias o tareas secundarias, el estudio prepara expansiones de pago para octubre e inicios de 2016, *Hearts of Stone* y *Blood and Wine*.

Temerian Armor Set

Beard and Hairstyle Set

**GERALT DE RIVIA** es, ante todo, un cazador de monstruos, así que muchas misiones estarán centradas en estas arriesgadas cacerías.



**TENDRÁ DECENAS DE MISIONES SECUNDARIAS** que recibiremos al hablar con otros personajes o en los ya clásicos tablones de tareas tan propios del rol.



**EL TONO ADULTO Y OSCURO** que ha caracterizado a la saga volverá a estar muy presente. Violencia, sangre y todo el sexo que queramos (pagando o no).

lor rojo las pistas relevantes, mientras el resto del escenario queda en tonos grises. Sin olvidar la posibilidad de personalizar nuestra indumentaria, mejorar el equipo y utilizar la experiencia acumulada para convertirnos en expertos hechiceros, alquimistas o guerreros.

**TODAS ESTAS MECÁNICAS DIFERENTES,** unidas a los más de 1600 personajes con los que podemos conversar (el juego estará traducido al castellano, aunque las voces se van a mantener en inglés), nos van a permitir afrontar misiones muy variadas, con distintas ramificaciones hasta conseguir 36 finales diferentes.

Por otro lado, la saga *The Witcher* se caracteriza por su enfoque adulto, que se traduce en tratar temas como la violencia (algunas ejecuciones nos van a poner los pelos de punta) o el sexo de forma natural, y *Wild Hunt* no va a ser ninguna excepción. Aunque se desarrollará en un mundo de fantasía, nos vamos a encontrar con problemas muy reales: codicia, racismo, lujuria... que podremos resolver con la sangre fría que caracteriza a Geralt o con un poco más de diplomacia.

Pero *The Witcher 3 Wild Hunt* será mucho más que todo eso, en gran parte gracias a su apartado técnico que promete convertirse en un referente dentro de

**LA SAGA HA TENIDO MUY BUENAS CRÍTICAS PERO WILD HUNT PROMETE SER LA MEJOR ENTREGA**



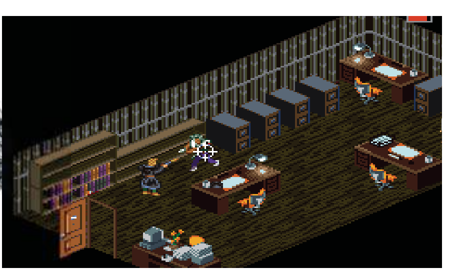
**EL MUNDO DE TEMERIA** estará fielmente reflejado en tres grandes zonas: las islas Skellige, la Tierra de nadie y su ciudad libre más grande, Novigrad.



**LOS COMBATES** nos permitirán alternar entre nuestra espada, la ballesta, múltiples hechizos y trampas (señales) y hasta las clásicas bombas.

## ROL BASADO EN GRANDES NOVELAS

**El rol y la literatura siempre han ido de la mano, empezando por los primeros juegos de rol de lápiz y papel (Dragonlance, por ejemplo). Veamos algunos ejemplos:**



**SHADOWRUN (SNES,1993)** fue un gran exponente de este universo cyberpunk, basado en el libro Never deal with a dragon.




**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (SNES, 1995)** fue una de las primeras apariciones, luego vendrían más, de la saga en consola.



**EL MAGO DE OZ (DS, 2009)** era un juego de rol con combates a lo *Earthbound* basado en la obra de L. Frank Baum.



**AGE OF CONAN (PC, 2008),** basado en las novelas de Robert E. Howard ha sido uno de los MMORPG más exitosos en muchos años.

la nueva generación. El modo en que la luz incide en las distintas localizaciones (Skellige al Norte, la enorme ciudad de Novigrad o los oscuros pantanos de la Tierra de Nadie), la expresividad de los rostros -tanto los personajes principales como los NPC- o las animaciones nos han impresionado. Hasta merece la pena destacar la banda sonora (con temas del grupo polaco Pervival Sargon ejecutados con instrumentos medievales).

Eso sí, pese a su aspecto impecable, hay que recordar que los tramos que hemos podido jugar (aproximadamente 4 horas en distintos puntos de la aventura) no estarán al nivel de lo que vimos en el E3 hace un par de años. Con todo, ya seáis fanáticos del rol, o simplemente estéis dispuestos a disfrutar con una aventura de proporciones épicas, no perdáis de vista *The Witcher 3 Wild Hunt*, que antes de su lanzamiento, el próximo 19 de mayo en PS4, Xbox One y PC, ya ha cosechado más de 200 premios en todo el mundo (y no es cosa de brujería). HC

### → PRIMERA IMPRESIÓN

**Su planteamiento abierto, un alucinante nivel técnico y la ambientación adulta le convierten en un firme candidato a juego del año. Una lástima que no aparezca doblado al castellano.**

## LAS CLAVES



**1 EL MODO HISTORIA** nos enfrenta al ejército de Octolings en niveles de plataformas muy variados que no exceden los diez minutos.



**2 EL MULTIJUGADOR** online para ocho Inklings será la auténtica chicha de *Splatoon*, con modos como el Territorial o Pintazonas.



**3 INKOPOLIS ES EL CASCO URBANO** (no el de la chica) donde accedemos a las tiendas para adquirir ropa y así potenciar a nuestro personaje.

**29 de mayo** **Nintendo** **Shooter**

Gameplay

# SPLATOON

**Ni Sócrates ni Aristóteles; Splatoon sí que sabe... a calamares en su tinta, la que va a salpicar de color el online de Wii U en el primer shooter multijugador "made in Nintendo".**

**¿QUIÉN DIJO QUE NINTENDO** no desarrollaría un shooter ni en pintura? Pues aquí tenéis uno que cumple ambas condiciones: un "paintball" en tercera persona destinado a convertirse en el *Mario Kart* o el *Super Smash Bros* del género en cuanto a locura multijugador. Tras probarlo a fondo en las oficinas de Nintendo Europa, *Splatoon* no puede "pintar" mejor.

Sus modos online son de lo más divertido y adictivo que hemos jugado en mucho tiempo, empezando por el llamado Territorial: partidas de ocho jugadores divididos en dos equipos de cuatro Inklings con el objetivo de pintar más porcentaje del escenario que el equipo rival. Al cubrir una superficie de tinta, podemos transformarnos en calamar y fundirnos con el suelo y sus rampas para avanzar mucho más rápido mientras nos camuflamos y recargamos el depósito de pintura, siempre y cuando ésta sea de nuestro color. Si esta escabechina (de ahí surgieron los calamares en escabeche) ya es un vicio, el modo Pintazonas nos ha parecido aún más frenético, pues consiste en capturar una "zona de pintado" durante más tiempo que el adversario, con lo que el pique competitivo y la tensión se multiplican.

**ASÍ, EL OBJETIVO PRINCIPAL DE LOS SHOOTERS** (volar cabezas) queda relegado a un segundo plano en favor del colorismo nintendero, aunque eso no quita las aniquilaciones con sus correspondientes "respawns", cuyo punto de regeneración se elige desde la pantalla del GamePad. El mando de Wii U también aprovecha el





**EL MODO PINTAZONAS** es una carrera por cubrir una zona durante 100 segundos antes que el rival. Tensión máxima.

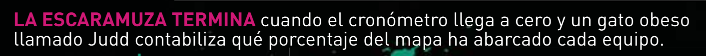
## ¡OJO AL DATO!



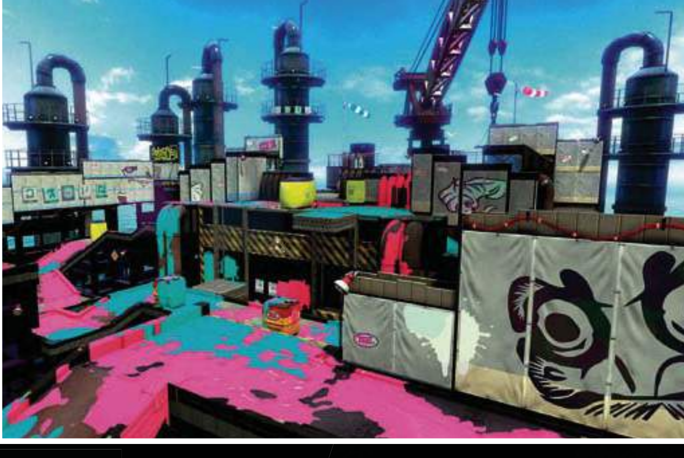

**Así funcionan las amiibo...**
**MUCHO MÁS QUE UNA BUENA FIGURA**

Las tres amiibo de *Splatoon* (chico, chica y calamar) desbloquearán 20 retos del modo Historia cada una. Además, habrá retos especiales que desbloquearán prendas exclusivas para tu amiibo virtual.



**LA ESCARAMUZA TERMINA** cuando el cronómetro llega a cero y un gato obeso llamado Judd contabiliza qué porcentaje del mapa ha abarcado cada equipo.



**LOS ENTORNOS INDUSTRIALES** están repletos de rampas que recorremos en forma de calamar: así nos deslizamos más rápido y nos volvemos invulnerables.

## ■ SPLATOON SUSTITUYE SANGRE Y 'HEADSHOTS' POR CHORREOS Y ESTALLIDOS DE COLOR ■

**EL TÉRMINO "RODILLAZO"** cobra otro sentido gracias al rodillo que, además de dejar el suelo "niquelao", provoca estos salpicones de calamar.




**PROTEGER UNA ZONA DE PINTADO** permite esconderse en los alrededores y sorprender a los intrusos desde las alturas. ¡Sígueles la pista en el GamePad!




**HAY MONTONES DE PRENDAS** para personalizar a nuestro/a Inkling; el calzado afecta a nuestra velocidad, pero también hay chaquetas, camisas, gorros...

giroscopio para apuntar, mientras que el stick derecho sirve para mover la cámara a nuestro alrededor, un sistema algo incómodo que, según sus creadores, será opcional. Pero ya que hablamos del segundo stick, basta pulsarlo hacia dentro para desencadenar el caos, gracias a las habilidades especiales de cada arma; desde minas de proximidad hasta un brutal tornado de tinta, pasando por una ducha de varios chorros que bloquean el paso al enemigo. Entre la amplia oferta de armas, hay pistolas de tinta rápida, rifles de largo alcance, bazukas con globos de pintura y los implacables rodillos, que cubren extensas superficies y aplastan a quien ose interponerse en su camino. Esta cantidad de opciones permite configurar equipos con estrategia, de modo que unos decidan encargarse de pintar y otros de defender al "artista" con armas ofensivas, aunque será lo único ofensivo del online; por desgracia, el chat de voz se ha descartado para evitar insultos entre los jugadores. Nos tienen calados.

**→ AL MENOS, EN EL MODO HISTORIA PARA UN JUGADOR** podremos "cargar las tintas" contra las tropas de Octolings a través de niveles cortitos, pero muy intensos, que servirán como tutorial de cara al multijugador. Lo primero que llama la

**■ EL ONLINE ESTÁ A LA ALTURA DE *MARIO KART 8* EN CUANTO A DIVERSIÓN Y SED DE VENGANZA ■**



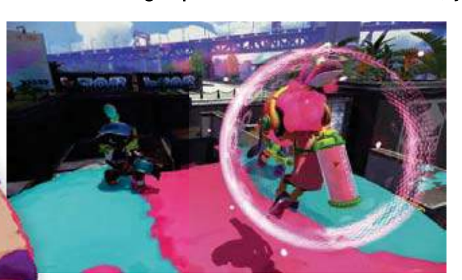
**OCTO VALLEY (O 'VALLE PULPO')** será el hall principal del modo Historia; desde él accederemos a los diferentes niveles mediante supersaltos al estilo *Galaxy*.



**EL DISEÑO DE INKOPOLIS** está curradísimo y, además de centro comercial, es el punto de encuentro de todos los "avatares", como la plaza de *Nintendo Land*.

## ARMADOS HASTA EL 'DENTE'

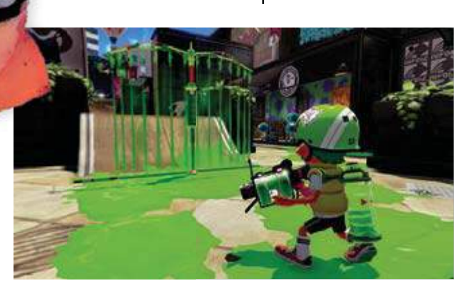
**Splatoon cuenta con armas secundarias y especiales que podemos activar cuando nuestra energía pictórica esté al máximo, y sus efectos serán de lo más variopinto.**



**ESTA ESFERA DEFENSIVA** nos protege de los disparos del enemigo por tiempo limitado. Desearéis que sea eterna...



**ESTE TORNADO PINTURERO** es el ataque especial más devastador que probamos, sobre todo si te pilla en el 'ojo del huracán'.



**NADA COMO UNA DUCHA** para limpiarse las manchas... con más pintura; catorce chorros que impiden el paso al rival durante un rato.



**ESTA BOMBA DE PROXIMIDAD** es una de las armas secundarias más eficaces, y eso que también hay granadas de impacto.

atención es la variedad de mecánicas y su desarrollo esencialmente plataformero a través de secciones separadas por supersaltos a lo *Mario Galaxy*, aunque su referente más claro es *deBlob*, con el que comparte concepto y ambientación urbana, con múltiples pistas de skate, almacenes y azoteas rodeadas de rascacielos. Nos esperan columnas de pintura que emanan del alcantarillado, cañerías transportadoras y esponjas que absorben nuestra pintura para aumentar de tamaño, una gozada tanto a nivel jugable como gráfico. Todo se mueve a 60 fps y 720p nativos (reescalables a 1080p) con una suavidad impoluta, sin un solo bajón durante las ambiciosas contiendas online, que ojalá se mantenga en la versión final. Como broche final, desde la plaza de Inkopolis podremos comprar todo tipo de camisetas, gorras y calzado que no sólo afectarán a nuestro aspecto, sino a diversos parámetros de nuestro personaje, una pincelada rolera que remata el cuadro abstracto más llamativo y asequible del año. El 29 de mayo sabremos si se queda en un Pollock o un Ecce Homo. HC

### → PRIMERA IMPRESIÓN

**Divertido y adictivo como pocos, *Splatoon* es el shooter online que Nintendo necesitaba y que marcará la mayor diferencia en Wii U este año.**

## LAS CLAVES



1 **REALISMO.** La conducción tendrá en cuenta factores como la temperatura o la presión de las ruedas, y habrá repostajes y desperfectos.



2 **100 COCHES.** Se cubrirán numerosas disciplinas: turismos, monoplazas, karts, supercoches, prototipos de resistencia, utilitarios...



3 **CIRCUITOS.** Habrá cerca de 30, cada uno con más de una variante: Monza, Imola, Bathurst, Laguna Seca, Le Mans, Nurburgring, Spa...

**7 de mayo** ■ **Slightly Mad** ■ **Velocidad**

# PROJECT CARS




**Financiado y testeado por 80.000 jugadores, este simulador está ya en la vuelta de formación, tras un kilométrico proceso.**

**TRAS CUATRO AÑOS DE DESARROLLO Y VARIOS RETRASOS,** parece que, por fin, vamos a poder disfrutar de *Project CARS*, un simulador que estará a medio camino entre *Gran Turismo-Forza* y el realismo meticuloso de títulos de PC como *iRacing*, *Assetto Corsa* y *rFactor*.

Todo estará disponible desde el principio (no hará falta adquirir los coches ni desbloquear las competiciones), de modo que deberemos meternos en la piel de un piloto y elegir en qué certámenes participar, fichando por diversas escuderías.

**EL MUNDO DEL AUTOMÓVIL** estará recreado de forma deliciosa, empezando por el control, que estará muy condicionado por factores como la temperatura de los neumáticos (que habrá que calentar en la vuelta de formación), la cantidad de gasolina que llevemos en el depósito, la puesta a punto o la lluvia, que podrá aparecer en cualquier momento. En términos técnicos, la versión de PC será muy superior a la de PS4 y Xbox One, pero, aun así, éstas irán a 60 fps (1080p y 900p, respectivamente), con unos efectos de iluminación y de lluvia que darán la talla. HC

### PRIMERA IMPRESIÓN

*Gran Turismo* y *Forza* pueden verse en un serio aprieto con su propuesta: si no tiene fallos, puede marcar un nuevo estándar en el género de la simulación automovilística.



**PS4 Y XBOX ONE** han ampliado la lista de volantes compatibles. Se podrán usar modelos de dos marcas principales: Fanatec (lo cual es novedad) y Thrustmaster.

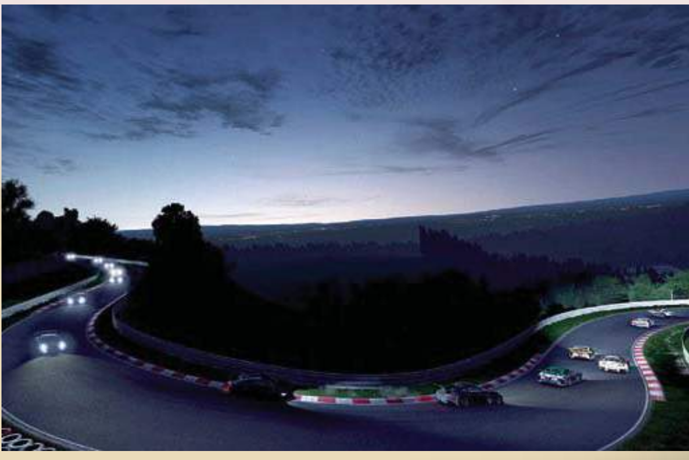
## ¡OJO AL DATO!



**El rey de los retrasos...**
**21 DE NOVIEMBRE, 20 DE MARZO, 2 DE ABRIL...**
De todos los juegos que se han retrasado en los últimos meses, *Project CARS* se lleva la palma. Ahora mismo, está fijado para el 7 de mayo, si nada lo vuelve a impedir. La versión para Wii U aún no tiene fecha confirmada.



**HABRÁ EFECTOS DE LLUVIA Y NIEBLA** que serán dinámicos y tendrán diversos grados de intensidad. Se podrá elegir incluso en qué día del año competir.



**EL CICLO DÍA-NOCHE** dará lo mejor de sí en las carreras de resistencia, entre las que se incluirán las 24 Horas de Le Mans. Correr a oscuras será todo un reto.

## ■ EL CONTROL ESTARÁ A CABALLO ENTRE GT-FORZA Y SIMULADORES DE PC COMO IRACING Y ASSETTO CORSA ■

■ 4 de mayo ■ Nintendo ■ Plataformas

# KIRBY Y EL PINCEL ARCOIRIS

Tráiler

**El héroe más redondo de la factoría Nintendo vuelve a los pinceles con un genial look de plastilina.**

■ **WII U AÚN TIENE MUCHAS ARMAS** por usar, y algunas de ellas tienen la forma de grandes sagas. En breve se estrenará *Yoshi*, *Star Fox* está en desarrollo, *Zelda* vendrá en 2016... y Samus aún nos tiene expectantes. El que ya está al caer es nuestro rosado amigo Kirby, quien ha decidido pasar de la televisión para estrenarse en el Wii U GamePad con una aventura táctil a tope.

→ **DREAMLAND ESTÁ EN APUROS UNA VEZ MÁS,** y esta vez es porque una malvada bruja lo ha dejado nada menos que sin color. Pero como en todas las familias tiene que haber de todo, su hermana Eline acudirá al rescate. Esta curiosa maga tiene apariencia de pincel, y rápidamente nos llevará a otra dimensión para que recuperemos nuestros colores. Allí nos moveremos a través de cuerdas multicolor dibujadas en el aire o por impulsos, y también podremos contar con la ayuda de varios Waddle Dee, que podrán ser controlados por otros jugadores con mandos de Wii. Así nos embarcaremos en una aventura muy enfocada al Wii U GamePad, y en la que el bueno de Kirby lucirá más colorido e infantil que nunca. Y no hablamos sólo del estilo plastilina, ya que todo el entorno del juego, los menús, la música y hasta la dificultad parecen enfocados a un público particularmente joven. Quizá por ello contará con un largo modo Desafío, y tendrá cofres bien escondidos en cada nivel. HC

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**

**Con tanto plataformas clásico, puede estar bien esta apuesta por el control táctil.**

## LAS CLAVES

**1** **LAS TRANSFORMACIONES** volverán a ser una parte esencial del juego. En esta ocasión, Kirby se vestirá de tanque, submarino y cohete.

**2** **LOS PUZLES** se irán repitiendo durante el recorrido, y los más complicados serán los que nos lleven a los cofres.



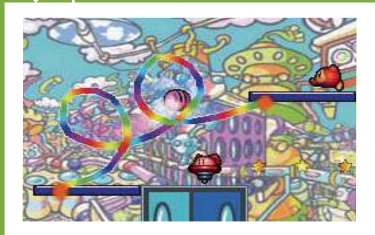
**3** **EL MULTIJUGADOR** permitirá que hasta tres amigos se nos unan, cada uno de ellos controlando a un clon de Waddle Dee.





**LOS JEFES FINALES** no podían fatar al final de cada nivel. Alguno nos sonará tanto como este clásico de entre los clásicos.



**¿Una segunda parte?**

**EN 2005 YA TUVIMOS UN KIRBY 100% TÁCTIL**

En su estreno en Nintendo DS, nuestra querida bola rosa también llegó con el puntero por bandera. Hablamos de *El Pincel del Poder* un título que sembró todas las bases jugables de este *Pincel Arcoiris*.

## JUGAREMOS CASI COMPLETAMENTE EN EL MANDO, Y SERÁ COMPATIBLE CON LOS AMiiBO

**EN EL MODO DESAFÍO** sólo contaremos con 15 segundos para alcanzar cada uno de los cuatro cofres... ¡qué presión!

**LAS TEXTURAS** serán tendencia en 2015. A este Kirby de plastilina le seguirá un Yoshi de lana.

**AL LLENAR LA BARRA ARCOIRIS** podremos usar el turbo estelar. Gracias a él atravesaremos paredes y así descubriremos caminos.

■ 8 de mayo ■ GungHo ■ Rol / Puzle

# PUZZLE & DRAGONS Z




## Uno de los mayores éxitos de Japón llegará pronto a las 3DS europeas, ¡y lo hará por partida doble!

■ **PUZZLE & DRAGONS NACIÓ ORIGINALMENTE EN MÓVILES,** en una versión para iOS, Android y Kindle Fire (aunque a Europa de momento sólo ha llegado la de iOS) que arrasó como un tornado en Japón, donde es el juego móvil más descargado de la historia. Se trata de una adictiva combinación de puzles y rol, en la que hay que juntar piezas para realizar ataques contra los monstruos que encontramos en las mazmorras. En esta entrega para 3DS se han potenciado aún mucho más los elementos roleros con un argumento muy definido, ciudades en las que hablar con otros personajes y muchas más cosas. Y por supuesto, se ha prescindido del modelo free-to-play con microtransacciones del juego original para móviles, y los desarrolladores se han esforzado por crear un producto sólido, que se sostiene por sí mismo. Además, la versión que va a venderse en Europa es un pack que no sólo incluye *Puzzle & Dragons Z*, sino también *Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition* (más información en el cuadro de la siguiente página).

➔ **ESTE RECOPILATORIO SERÁ LA PUERTA DE ENTRADA IDEAL** para conocer el fenómeno que tanto ha cuajado en Japón. Por una parte tendremos la entrega más completa y mejor valorada que existe, y por otra un crossover con Mario muy atractivo. ¡E incluso siendo dos juegos en uno, saldrá a precio reducido! HC

**➔ PRIMERA IMPRESIÓN**

Valdrá la pena probarlo. Serán dos pájaros de un tiro, y podréis encontrarlo por menos de 25 euros.

## LAS CLAVES

1 **LA EXPLORACIÓN** en ciudades y el énfasis argumental son aspectos que no existían en el original para móviles.



2 **LAS MAZMORRAS** están plagadas de monstruos de todo tipo a los que podemos reclutar y entrenar, y que incluso evolucionan.




3 **LOS PUZLES** son la mecánica empleada para combatir. Si juntáis tres o más orbes del mismo color, vuestros personajes atacarán.

## PUZZLE & DRAGONS: SUPER MARIO BROS. EDITION

**ESTE CROSSOVER CON MARIO** vendrá incluido junto a *Puzzle & Dragons Z*, a pesar de que en Japón han salido por separado. ¡Todo un incentivo para nosotros! En este juego, los monstruos a los que nos enfrentemos estarán extraídos de los juegos del fontanero, y podremos reclutar a muchos de ellos para que luchen a nuestro lado. Además, nos moveremos a través de un mapamundi al más puro estilo *New Super Mario Bros*. Tenéis ya una demo gratuita en la eShop.



**LOS ORBES** que forman los puzles de este juego están inspirados por elementos y power-ups del universo Mario.

**DEPENDIENDO DEL COLOR** de los orbes que juntéis, ejecutaréis ataques diferentes. La gracia es que cada enemigo será vulnerable a un elemento.




**AMBOS JUEGOS ESTARÁN TRADUCIDOS** al castellano cuando salgan a la venta. La aventura tiene muchas influencias de las entregas principales de *Pokémon*.



### SERÁ LA PUERTA DE ENTRADA IDEAL PARA CONOCER EL FENÓMENO PUZZLE & DRAGONS



**LAS MAZMORRAS** incluirán diferentes rutas, tesoros y jefes. Se volverán más complejas a medida que avance la aventura.

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

# Agenda

## ABRIL



24

PS4-360-PC

**TRÓPICO 5**
El veterano juego de gestión y estrategia en una isla dominada por un dictador llega por fin a PS4 tras varios meses de retraso.



28

PS4-PC-VITA-OUYA

**BROKEN AGE THE COMPLETE AVENTURE**
Tim Schaffer por fin ha terminado su última aventura para PC. Ahora solo queda esperar las versiones de consola...



30

CINE

**LOS VENGADORES 2 LA ERA DE ULTRÓN**
Está llamado a ser el estreno cinematográfico del año. La segunda peli de Los Vengadores promete ser aún más emocionante e intensa que la original.

## MAYO



8

Wii U

**KIRBY Y EL PINCEL ARCOIRIS.** Los colores han desaparecido del mundo de Kirby. ¡Usa la pantalla táctil para dibujar cuerdas para que Kirby se desplace o bloquee a los enemigos!



15

PS4

**FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER**
Tras su paso por PS3 y Vita, el clásico RPG de Square debutaen PS4 con mejoras visuales, BSO retocada y función cross-save.



15

PS4-XO-PC

**WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD**
La precuela del genial shooter nos volverá a llevar a la realidad alternativa de la II Guerra Mundial y presentará nuevos enemigos, armas...

15

CINE

**MAD MAX.**
El último trailer ha disipado todas las dudas: el reboot de esta apocalíptica serie cada vez pinta mejor. Ya queda menos para disfrutarla en el cine...



15

PS4-XO

**CODE NAME: S.T.E.A.M.** Aspecto de cómic, profunda estrategia por turnos... ¡lo nuevo para 3DS mola!

19

PS4-XO-PC

**THE WITCHER 3.**
Tras sus retrasos, todo parece estar listo ya para uno de los títulos clave de 2015. ¿Te lo vas a perder?

## Y PRÓXIMAMENTE...

| | | |
|---|---|---|
| •Syberia Complete Edition | PS3 | 28 de abril |
| •Stick it to the man | PS4 | 30 de abril |
| •Constructor HD | PS4-One-PC | 30 de abril |
| •Omega Quintet | PS4 | 1 de mayo |
| •Mad Max Furia en la carretera | Cine | 15 de mayo |
| •Hyperdimension Neptunia U | Vita | 22 de mayo |
| •Disney Infinity 2.0 | Vita | 22 de mayo |
| •Legend of Kai Anniversary | Wii U | 29 de mayo |
| •Hatsune Miku: Project Mirai DX | 3DS | 29 de mayo |
| •Fossil Fighters Frontiers | 3DS | 29 de mayo |
| •Blood Bowl 2 | PS4-XO-PC | 29 de mayo |
| •Farming Simulator 15 | PS4-XO-PS3-360-PC | 29 mayo |
| •Arcania The Complete Tale | PS4-PS3-360 | 29 mayo |
| •State of Decay Year One | XO | Primavera 2015 |
| •Final Fantasy VII | PS4 | Primavera 2015 |
| •Dead Island 2 | PS4-XO-PC | Primavera 2015 |
| •Batman Arkham Knight | PS4-XO-PC | 2 de junio |
| •The Elder Scrolls Online... | PS4-XO | 9 de junio |
| •F1 2015 | PS4-XO-PC | 12 de junio |
| •Jurassic World | Cine | 12 de junio |
| •Payday 2: Crimewave Ed. | PS4-XO | 12 de junio |
| •E3 2015 | Feria | 16-18 de junio |
| •Insiduious Capítulo 3 | Cine | 16 de junio |
| •LEGO Jurassic World | Todas | Junio |
| •Final Fantasy XIV: Heav... | PS4-PS3-PC | junio |
| •God of War III Remastered | PS4 | 17 de julio |
| •Devil May Cry 4 Special Ed. | PS4-XO | Verano 2015 |
| •Dengeki Bunko: Fighting... | PS3-Vita | Verano 2015 |
| •Metal Gear Solid V | PS4-PS3-XO-360-.PC | 1 de sept. |
| •Mad Max | PS4-XO-PC | 4 septiembre |
| •Until Dawn | PS4 | 2015 |
| •Danganronpa: Another Ep. | Vita | Otoño |
| •Super Dungeon Bros. | XO-PC | Otoño |

# ESCAPARATE

## LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

**LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD.** Bilbo se despide de su adaptación cinematográfica con La Batalla de los 5 Ejércitos, sin olvidar Big Hero 6, Interstellar, Expediente Warren: The Conjuring, Prisioneros...




PÁGINA 106

### TECNOLOGÍA

Tabletas que son como portátiles, los últimos smartphones, pads, volantes, headsets... los nuevos lanzamientos tecnológicos se dan cita en esta sección.

PÁGINA 112

### LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Aquí te esperan figuras como este impresionante Kratos, camisetas de MGSV o espectaculares libros como La Historia de Nintendo Vol. 1...

## EN ESTE NÚMERO...

Este mes hemos visto grandes juegos, como *Bloodborne* o *Affordable Space Adventures*, pero si ninguno te llena, este selección de títulos y artículos seguro que lo hace...

# TECNOLOGÍA

**Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.**




## Ten Go!, un mando para todo

■ **Nombre:** Gamepad Android Bluetooth ■ **Compañía:** Ten Go!
■ **Plataforma:** Android, PC ■ **Precio:** 39,99€

Ya está disponible este mando, de 161 gr., compatible con dispositivos Android (tabletas, Android TV...) y PC con Windows. Su conexión bluetooth (2,4 Ghz) es sencilla, y una vez emparejado a un dispositivo, se queda guardada. Cuenta con 8 botones de acción (2 de ellos gatillos), cruceta digital (algo durilla), dos sticks analógicos, botones select, start, turbo, una autonomía de 17 horas.... Si buscas un mando para todo, emulación y juegos Android, es una gran opción.
**http://www.ten-go.com/es/accesorios/accesorios**

VALORACIÓN: ★★★☆




## Un paso adelante para refinar aún más la simulación automovilística

■ **Nombre:** TM Leather 28 GT Wheel Add-On ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Plataforma:** PS3, PS4, Xbox One, PC ■ **Precio:** 149,99€

Thrusmaster ha demostrado su compromiso con los amantes de la velocidad al crear algunas de las mejores series de volantes del mercado, como la T300. Su gama más alta cuenta con volantes intercambiables, como este que nos llega ahora, rematado en piel cosida a mano que cubre un anillo de acero revestido de poliuretano de 28 cm de diámetro. Un acabado más flexible y agradable de asir, que transmite mejor el Force Feedback. Las levas (de 13 cm de largo y con un switch que asegura 10 millones de pulsaciones) y el cuerpo central del volante están rematadas con metal cepillado, cerrando así un diseño espectacular... aunque caro.
**www.thrustmaster.com/es_ES**

VALORACIÓN: ★★★★




## Móviles de otra galaxia

■ **Nombre:** Galaxy S6 y S6 Edge ■ **Compañía:** Samsung
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** desde 699€

Con cada nuevo terminal que lanza, Samsung sigue refinandose un poco más, y sus dos nuevos modelos, Galaxy S6 y S6 Edge, son prueba de ello. Aparte de las mejoras habituales (mejor cámara, mejor procesador...) se ha cuidado especialmente el acabado. S6 Edge presenta una pantalla de 5.1" con ambos laterales curvos, y acabados cromados, que le dan un aspecto realmente atractivo. Eso sí, son prohibitivos...
**www.samsung.com/es/**

VALORACIÓN: ★★★★






## Chat y llamadas, todo bajo un mismo control

■ **Nombre:** RIG ■ **Compañía:** Plantronics
■ **Plataforma:** PS4, PS3, Vita y PC
■ **Precio:** 69,95€

La serie de auriculares RIG, como esta versión PlayStation, traen de serie dos componentes. Por un lado, un comodísimo headset (con dos cables intercambiables, con y sin micro), que destaca por ofrecer una limpia y atronadora calidad de sonido. Por otro, el llamado RIG, una base circular que permite conectar los cascos y un móvil, y controlar de forma independiente su volumen, atender llamadas del móvil mientras jugamos, etc. Y no son muy caros.
**www.plantronics.com/es/product/rig**

VALORACIÓN: ★★★★




## Protección extra para tus mandos

■ **Nombre:** Thumb Grips ■ **Compañía:** Ardistel ■ **Plataforma:** PS4, PS3 y 360
■ **Precio:** 5 €

Si eres de los que has sufrido el "despelleje" de los sticks de tus mandos, te alegrará saber que hay multitud de soluciones para evitar que vaya a más y, de paso, luzcan un poco mejor. Estos protectores, por ejemplo, son compatibles con PS4, PS3 y Xbox 360 (aunque no con Xbox One), y están fabricados en un plástico antideslizante bastante agradable al tacto. En el pack vienen 4, que suele ser la norma en este tipo de accesorios.
**www.amazon.es**

VALORACIÓN: ★★☆☆

## ¡Viste tu N3DS de gala!

■ **Nombre:** carcasas ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Plataforma:** New 3DS ■ **Precio:** entre 12,90-14,90 €

Por si la fiebre de los amiibo no fuera suficiente, Nintendo parece haber encontrado también un nuevo filón con las carcasas intercambiables de New 3DS, porque también vuelan de las tiendas. Tras las de dos de *Majora's Mask 3D*, las últimas en llegar a las tiendas cuentan con diferentes motivos de Nintendo, desde las clásicas setas de *Super Mario Bros* (Power Up y 1 Up), así como Kirby y Pikachu, que son de nuestras favoritas. A estas hay que sumar la exclusiva de *Xenoblade Chronicles 3D*, en un bellísimo rojo...
**www.nintendo.es**

VALORACIÓN: ★★★★




# NO LO PIERDAS DE VISTA

### UNA TABLETA CON ALMA DE PORTÁTIL

## Un gran aliado para la ofimática

■ **Nombre:** Energy Tablet 10.1" Pro Windows ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Windows 8.1 ■ **Precio:** 259€ (teclado: 49,90 €)

Hace tres meses recomendamos una tableta Windows con pantalla de 8,9" y ahora llega su "hermana mayor", con pantalla IPS táctil de 10,1" (y resolución 1280x800). El aumento puede parece escaso, pero se nota. Y no solo eso: ha duplicado su almacenamiento interno (a 32 GB) y mantiene su procesador Atom de 4 núcleos (de nuevo prescinde de ventiladores) y 2 GB de Ram, suficiente para tareas ofimáticas (incluye un año a Office 365), ver contenidos HD, navegar... El teclado se vende aparte e incluye puerto USB (para conectar un ratón, memorias...), 84 teclas (algunas con funciones), 2 posiciones para visualizar la tableta...
**www.energysistem.com/es/products/tablet**

VALORACIÓN: ★★★★



# ESTRENOS BLU-RAY / DVD

**El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa**

## El Hobbit
### La batalla de los cinco ejércitos



VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆




- Género **Fantasía, aventuras**
- Protagonistas **Martin Freeman, Luke Evans, Ian McKellen**
- Director **Peter Jackson**
- Precio Blu-Ray + DVD + copia digital: **20,95 €**
- También Ed. Esp. **24,95 €**

**ARGUMENTO:** La aventura de El hobbit llega a su fin y Peter Jackson pone la guinda al pastel con esta película, que cierra su nueva trilogía ampliando el universo cinematográfico de Tolkien. Después de que los enanos liderados por Thorin escudo de roble consigan recuperar el reino de Erebor, el dragón Smug marcha sobre Ciudad del Lago, pero no será la principal amenaza a la que se enfrenten nuestros amigos medianos puesto que la fiebre del oro hará que la alianza entre enanos, hobbits y humanos se resquebraje. El último viaje a la Tierra Media nos deja con nostalgia de El señor de los anillos, tríptico con el que Jackson consiguió arrebatarnos mucho más el corazón que con esta alargada adaptación.

**EXTRAS:** Clip de vídeo "Un viaje de diecisiete años" y el videoclip de "The Last

## Big Hero 6




- Género **Animación**
- Estudio **Disney**
- Director **Chris Williams y Don Hall**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **26,26 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



**ARGUMENTO:** La fusión de Disney y Marvel ha dado lugar a una película que se alzó con el Oscar a la mejor película de animación de 2014. San Fransokyo es el hogar de Hiro Hamada, un chico prodigio, que tiene un don para la robótica y se ve obligado a crear un equipo de superhéroes para lidiar contra un villano.

**EXTRAS:** Corto "Buenas migas", escenas eliminadas, comienzo alternativo, clips sobre los personajes...







# Interstellar

**ARGUMENTO:** Nolan nos propone un viaje alucinante a través del espacio y el tiempo, narrándonos la historia de un grupo de pioneros que se lanzan a viajar a través de un agujero de gusano para tratar de superar las limitaciones conocidas por el ser humano y salvar a la especie de la extinción. La razón es que los recursos de la Tierra se agotan ante la insostenibilidad de la sociedad. Por el camino, reflexiones acerca de la trascendencia del hombre, el arrojo personal o la búsqueda de nuevos horizontes.

**EXTRAS :** El formato Digibook incluye imágenes de producción desde el punto de vista de Christopher Nolan y el equipo que llevó a cabo la película.

**VALORACIÓN:**
**PELÍCULA** ★★★☆
**EXTRAS** ★★★☆



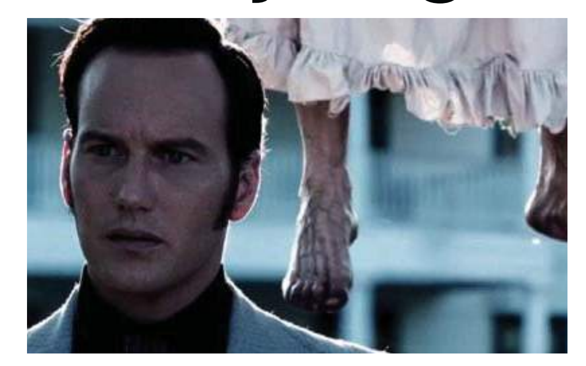

- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **Matthew McConaughey, Anne Hathaway, M. Caine**
- Director **Christopher Nolan**
- Precio Blu-Ray **20.95 €**
- También Ed. libro **24,95 €**

# Exp. Warren: The Conjuring




- Género **Terror**
- Protagonistas **Vera Farmiga, Patrick Wilson, Lili Taylor**
- Director **James Wan**
- Precio Blu-Ray **12,95 €**
- También en DVD **10,25 €**

**VALORACIÓN:**
**PELÍCULA** ★★★☆
**EXTRAS** ★★★★



**ARGUMENTO:** Una cinta de terror basada en hechos reales: los archivos de Lorraine y Ed Warren, una pareja de parapsicólogos especializados en sucesos inexplicables que nos llevan a descubrir el escalofriante caso de la muñeca poseída Annabelle o del impresionante relato de la familia Perron.

**EXTRAS:** Clips "Cara a cara con el terror" y "Una vida en la demonología".

# Prisioneros




- Género **Thriller, drama**
- Protagonistas **Hugh Jackman, Jake Gyllenhaal, Paul Dano**
- Director **Denis Villeneuve**
- Precio Blu-Ray **12,95 €**
- También en DVD **10,49 €**

**VALORACIÓN:**
**PELÍCULA** ★★★☆
**EXTRAS** ★★★★



**ARGUMENTO:** Villeneuve, que se hará cargo de la secuela de *Blade Runner* firma uno de los thrillers más sólidos de los últimos tiempos, que ahora se reedita. Dos niñas desaparecen y sus progenitores, ante la falta de resultados de la policía, deciden tomarse la justicia por su mano.

**EXTRAS:** Clips "Cada momento cuenta" y "Actuaciones poderosas".

# ESTRENOS CINE

## Los mejores estrenos en pantalla grande




# Los vengadores: la era de Ultrón

■ Estreno **29 de abril** ■ Director **Joss Whedon** ■ Productora **Marvel Studios** ■ Protagonistas **Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Renner, Idrid Elba, James Spader, Aaron Taylor-Johnson, Elizabeth Olsen, Paul Bettany y Josh Brolin.**

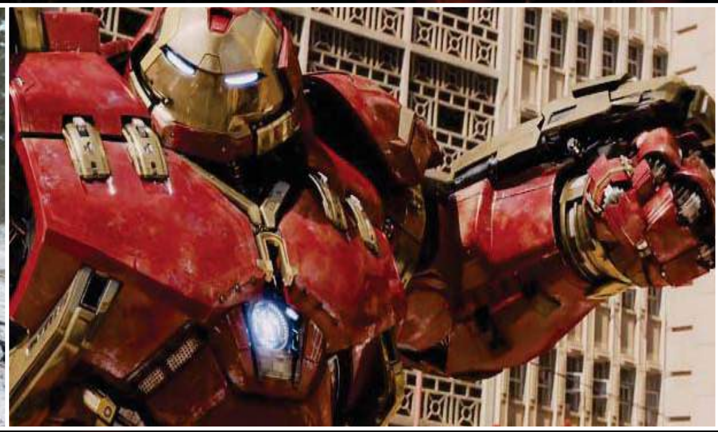
**Dispuestos a reventar la taquilla a nivel internacional;** la entente de superhéroes aspira a destronar a Avatar de la cima de las películas más taquilleras de la historia y, a juzgar por el exitazo de la primera entrega de sus aventuras, no resulta en absoluto descabellado que se cumpla la previsión.

Tony Stark y Bruce Banner serán los detonantes de la debacle a la que tendrán que hacer frente echando mano de sus compañeros Viuda Negra, Ojo de Halcón o Capitán América, si bien también tendrán que pactar con inesperados compañeros de viaje como Visión para salir de aprietos.

Y es que Ultrón nacerá a partir de un programa ideado para tratar de mantener la paz que, cuando consiga desarrollar su propia conciencia, concluirá que lo mejor es acabar con los humanos. El destino del planeta estará, como nunca en las manos de Los vengadores y no será nada fácil detener a Ultrón.



**CARA A CARA CON ULTRÓN.** El amenazante poder de la inteligencia artificial creada por Tony Stark obligará a intervenir a Los Vengadores.



**HULKBUSTER,** la impresionante armadura de batalla XXL de Tony Stark, verá la luz en esta cinta, en la que le hará falta para combatir a lo grande.



# Mad Max Fury Road

■ Estreno **15 de mayo** ■ Director **George Miller**
■ Productoras **Kennedy Miller y Village Roadshow Pictures**
■ Protagonistas **Tom Hardy, Charlize Theron y Nic Hoult**

**¡Menudo renacer para la trilogía Mad Max!** Max Rockatansky cree que la mejor forma de sobrevivir es ir por libre. Sin embargo, se ve arrastrado a formar parte de un grupo liderado por Emperatriz Furiosa. Escapan de una Ciudadela tiranizada por Immortan Joe, a quien han arrebatado algo irreemplazable. Enfurecido, el Señor de la Guerra moviliza a todas sus bandas y persigue implacablemente a los rebeldes a través del desierto.





# El blog

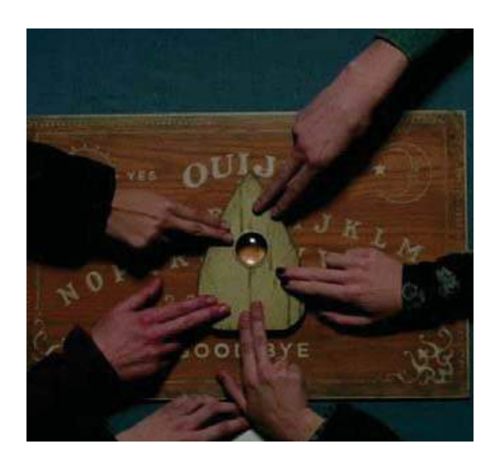
*Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)*

## ¿Nos asusta lo mismo que hace 30 años?

**Si hay un género en el que ha impactado el fenómeno de los remakes** y las secuelas, ese es el terror. No hay más que echarle un ojo a la cartelera para ver que lo que viene será en gran medida fruto de cintas que vimos hace años.

Mención especial merece el remake de Poltergeist, todo un clásico de los 80 que acuñó frases míticas como "Ya están aquí" o "No mires a la luz". Será que los efectos especiales viven ahora una nueva época dorada trayendo al mundo lo que nunca antes habíamos visto como si tal cosa, pero lo cierto es que los sellos del miedo se reproducen como setas: Rings nos traerá de vuelta a Samara rodeada de su aura de horror tecnológico, Insidious nos mostrará ya su tercer episodio; Expediente Warren nos permitirá indagar en otro archivo de la pareja de parapsicólogos para que se nos pongan los pelos de punta con el poltergeist de Enfield y la idea que se nos viene a la cabeza es si realmente nos sigue atemorizando lo mismo que en los 80 y los 90.

**« EL TIEMPO PASA, PERO NUESTROS MIEDOS NO CADUCAN »**



Los niños, los objetos mágicos, el esoterismo y los espejos siguen siendo cruciales en cualquier peli de miedo que se precie. Y eso por no hablar de los payasos, la ouija o los monstruos que hay debajo de la cama. Así que parece que el tiempo pasa, pero nosotros no hemos cambiado tanto.

# LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

**Aventuras para cuando quieras soltar el mando.**




## The Unofficial Guide to Konami Shooters

Después de su estupendo libro sobre la saga *Castlevania*, Kurt Kalata, el creador de la web Hardcore Gaming 101, rinde honores a los matamarcianos de Konami, desde el fundacional *Scramble* hasta *Otomedius*. 152 páginas plagadas de títulos míticos del calibre de *Gradius*, *Salamander*, *Parodius* o *Axelay*. Cada juego, cada saga, es analizada con el máximo rigor, a través de toneladas de datos y un torrente de pantallas a color. Nos ha hecho mucha ilusión encontrar, entre los herederos de *Gradius*, un título español: el *Hydorah* de Locomalito y Gryzor87. Una obra imprescindible para los que quieran conocer el legado de Konami. Está en inglés, pero amazon.es te lo pone en casa por 20 €.

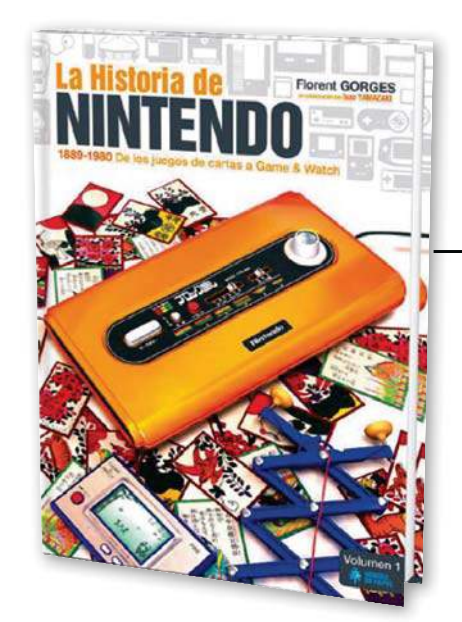
**Publicado por:** **Hardcore Gaming 101**
**Precio: 20,75€**




## Asura's Wrath: Official Complete Works

Capcom y CyberConnect2 se aliaron en 2012 para dar a luz un título tan deslumbrante a nivel visual como controvertido a la hora de jugar, debido a la cantidad de QTEs presentes en la historia de esta deidad vengativa. Udon ha reunido a lo largo de 192 páginas ilustraciones, diseños de personajes, storyboards, bocetos…todo el impresionante arte que desplegaba esta producción, que fusionaba la mitología asiática y ciencia ficción con bendita desvergüenza. Y todo, aliñado con entrevistas.

**Publicado por:** **Udon Entertainment**
**Precio: 40,30 €** (amazon.es)




## La Historia de Nintendo Vol. I

La espera ha terminado. El primero de los fabulosos libros de Florent Gorges dedicados a la historia de Nintendo se ha editado por fin en España, por obra y gracia de Héroes de Papel. Con el mismo lujoso acabado del original francés (forro de plástico incluido) y sus 244 páginas a todo color que narran el nacimiento del imperio Nintendo desde sus orígenes como fabricantes de naipes Hanafuda hasta las míticas Game & Watch. Los juguetes inventados por Gunpei Yokoi, los incansables intentos de Hiroshi Yamauchi en negocios tan sorprendentes como los noodles instantáneos…Un libro indispensable, que vale su peso en uranio.

**Publicado por:** **Héroes de Papel**
**Precio: 22€**



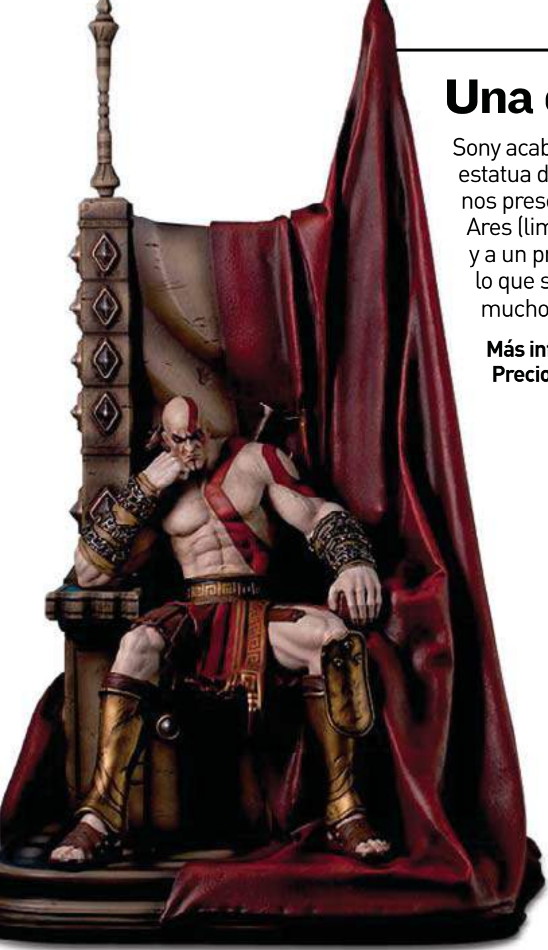

## Ori and the Blind Forest

El británico Gareth Coker firma los 32 cortes de la banda sonora de esta producción de Microsoft, uno de los juegos más hermosos producidos hasta la fecha, tanto a nivel gráfico como sonoro, para Xbox One. La Nashville Music Scoring Orchestra, con la participación de Aeralie Brighton, Rachel Mellis y Tom Boyd, te pondrá los pelos de punta con cada tema de una BSO que ha logrado enamorar incluso a los que no han podido catar el juego.

**Publicado por:** **Microsoft**
**Precio: 8,99€** (iTunes)

# BAZAR

**Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.**



## Una estatua digna de un titán

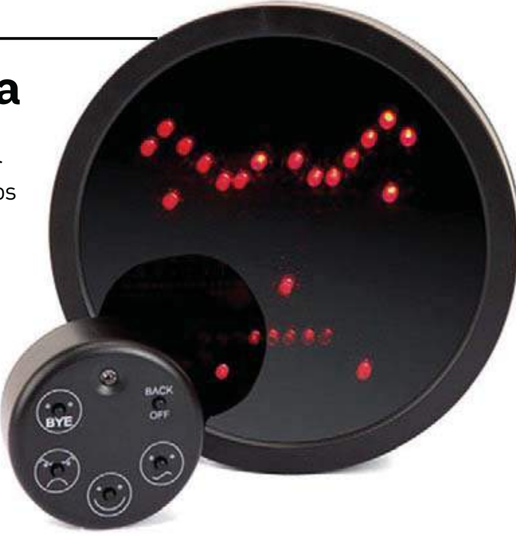
Sony acaba de anunciar la remasterización a PS4 de *God of War III*, así que esta espectacular estatua de Kratos no podía llegar en mejor momento. El espartano más furioso de la historia se nos presenta sentado (y enfadado, cómo no) en su trono, en dos versiones: con la armadura de Ares (limitada a 500 unidades y a un precio de 460 euros) y sin ella (limitada a 1.250 unidades y a un precio de 441,73 euros). Ambas están confeccionadas con resina polystone, a escala ¼, lo que se traduce en 73 centímetros de altura. Una pieza para coleccionistas con buen gusto y mucho espacio en casa.

**Más información en: www.gamingheads.com**
**Precio: desde 441,73€**

## "Caritas" a la carrera

Si usamos los emoticonos para describir nuestro estado de ánimo en whatsapp ¿por qué no usarlos para comunicarnos con otros conductores? Think Geek nos trae ahora el Drivemotion LED Car Sign, una señal capaz de mostrar 16 mensajes vía mando a distancia. No sabemos cómo se tomará la DGT el invento (ni los camioneros que no guarden la distancia de seguridad) pero, una vez acoplado a la luna trasera con una ventosa, puedes poner caritas sonrientes, cabreadas, un "idiota"...

**Más información en: www.thinkgeek.com**
**Precio: 36,78€**




## Para soldados de fortuna y fans de Big Boss

Ahora que sabemos que Hideo Kojima se despedirá de la franquicia *Metal Gear* (y de Konami), nada mejor que rendirle homenaje con esta camiseta fabricada por Level Up en exclusiva para las tiendas Game. El logo de Diamond Dogs resalta sobre el negro de esta camiseta, disponible en tallas S, M, L, XL. Y encima es barata, asi que ya no hay excusas para no mostrar a tus vecinos tu adoración por Big Boss.

**Más información en: www.game.es**
**Precio: 14,95€**







## Reconstruye un clásico de Los Simpson, pieza a pieza

Tras la casa de los Simpson, el siguiente lanzamiento de Lego debía ser o el bar de Moe o el Badulaque. Y al final ha sido el entrañable comercio de Apu. No es barato (casi 200 €), pero el set lo merece: 2.179 piezas que recrean el Badulaque hasta en el más mínimo detalle, desde Frostilicus en la sección de congelados al huerto secreto del techo, la máquina de Fresisuis o el coche de policía de Wiggum (cuya figura se incluye junto a Homer, Bart, Marge, Apu y Snake).

**Más información en: Shop.lego.com**
**Precio: 199,99€**

A LA VENTA EL 22 DE MAYO

# BATMAN ARKHAM KNIGHT

**¡La Batseñal ya está en el cielo para avisarnos de que se acerca el próximo capítulo de la saga!**



**Nos volvemos de la Stars Wars Celebration con la mejor información sobre el juego de EA y la nueva película, El despertar de la fuerza.**

## STAR WARS BATTLEFRONT


# STAFF

**DIRECTOR** Javier Abad
**DIRECTOR DE ARTE** Abel Vaquero
**REDACTOR JEFE** Alberto Lloret
**REDACTOR JEFE WEB** David Martínez
**JEFE DE SECCIÓN** Daniel Quesada
**JEFA DE MAQUETACIÓN** Laura García Huertos
**MAQUETACIÓN** Sara Fargas

**HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO**
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Daniel Acal, Álvaro Alonso, Bruno Sol, J. C. Ramírez, Roberto J. Anderson, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández, Luis Galán, Jorge Sanz.

**CORRESPONSAL:** Christophe Kagotani (Japón)

axel springer 

**Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**

**DIRECTOR GENERAL**
Manuel del Campo
**DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS**
Javier Abad
**DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO**
Úrsula Soto
**DIRECTORA DE OPERACIONES**
Virginia Cabezón
**DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL**
Miguel Castillo
**MARKETING**
Marina Roch
**DIRECTOR DE SISTEMAS**
José Ángel González
**DIRECTOR COMERCIAL**
Javier Matallana
**JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES**
Jessica Jaime
**EQUIPO COMERCIAL**
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN:**
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

**SUSCRIPCIONES:**
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

**Distribución:** S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

**Portugal:** Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

**Transporte:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**Imprime:** Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
**Depósito Legal:** M-32631-1991



**EXPORTADOR PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

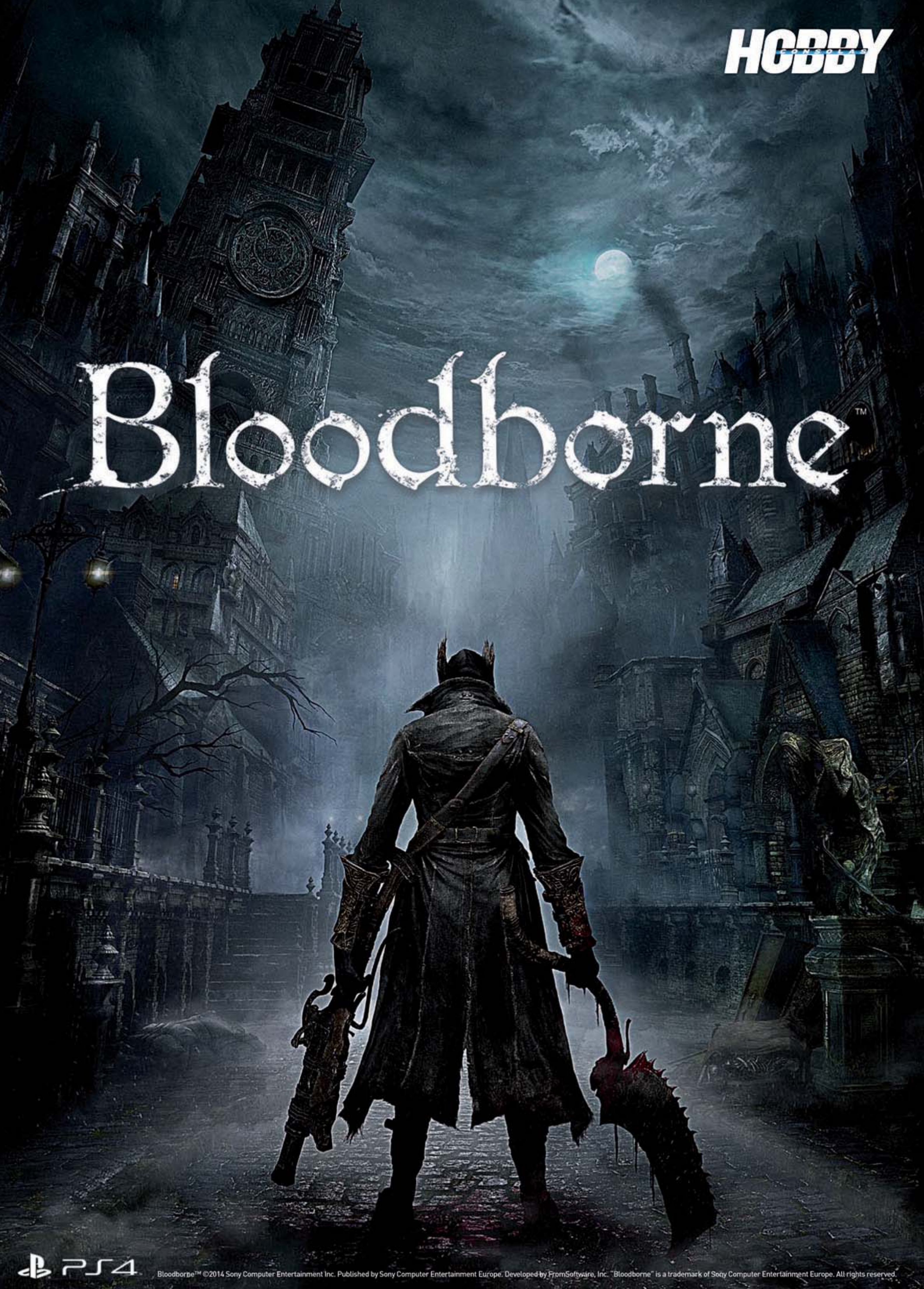
**Printed in Spain**



Publicación controlada por 


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




HOBBY CONSOLAS
Bloodborne™
PS4